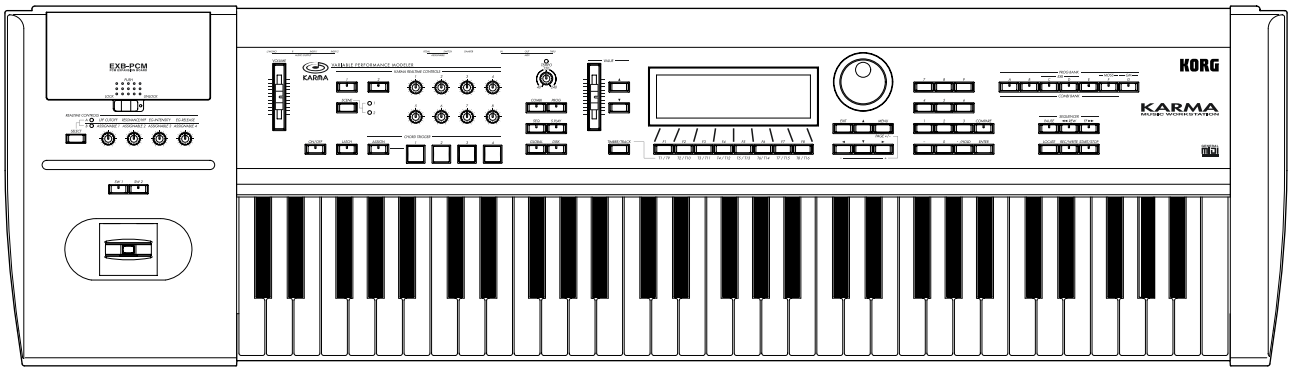
KARMA
MUSIC WORKSTATION

Basic Guide
はじめにお読みください



KAY
ALGORITHMIC
REALTIME
MUSIC
ARCHITECTURE

HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

GENERAL
MIDI

KORG

安全上のご注意

火災・感電・人身障害の危険を防止するには

以下の指示を守ってください

⚠警告

- ● ＡＣ/ＡＣ パワー・サプライを使用する場合は、必ずAC100Vの電源コンセントにAC/ACパワー・サプライを差し込んでください。
- ● 次のような場合には、直ちに電源を切りＡＣ/ＡＣ パワー・サプライをコンセントから抜いて、コルグ営業所またはお買い上げになった販売店に修理を依頼してください。
  - ○ AC/ACパワー・サプライのコードやプラグが破損したとき
  - ○ 異物が内部に入ったり、製品に液体がこぼれたとき
  - ○ 製品が（雨などで）濡れたとき
  - ○ 製品に異常や故障が生じたとき

- ● 修理/部品の交換などで、取扱説明書に書かれている以外のことは、絶対にしないでください。最寄りのコルグ・サービスセンターまたはコルグ営業技術課へ必ず相談してください。
- ● AC/ACパワー・サプライのコードを無理に曲げたり、上に重いものを乗せたりしないでください。コードに傷がつき危険です。
- ● 本製品を単独で、またはヘッドホン、アンプ、スピーカーと組み合わせて使用した場合、設定によっては、永久的な難聴になる程度の音量になります。大音量や不快な程度の音量で、長時間使用しないでください。万一、聴力低下や耳鳴りを感じたら、専門の医師に相談してください。
- ● 本製品に、異物（燃えやすいもの、硬貨、針金など）や液体（水やジュースなど）を絶対に入れないでください。

- ● 次のような場所での使用や保存はしないでください。
  - ○ 温度が極端に高い場所（直射日光のあたる場所、暖房機器の近く、発熱する機器の上など）
  - ○ ホコリの多い場所
  - ○ 振動の多い場所

- ● 濡れた手で、本製品を使用しないでください。

- ● 風呂場、シャワー室などで、本製品を使用しないでください。

- ● 本製品を水気のある場所で使用しないでください。
- ● 本製品に水をかけたり、水をこぼさないでください。

- ● 本製品およびAC/ACパワー・サプライを分解したり、改造したりしないでください。

⚠注意

- ● 本製品は正常な通気が妨げられることのない所に設置して、使用してください。
- ● 本製品はマイクロコンピュータを使用した機器です。このため他の電気機器を接近して同時にご使用になりますと、それらに雑音が入ることがあります。逆に他の電気機器から本製品が雑音を受けて誤動作する場合があります。
- ● AC/ACパワー・サプライをご使用になる場合は、必ず指定のものをご使用ください。他のAC/ACパワー・サプライをご使用になりますと故障の原因となります。また、使用後はＡＣ/ＡＣ パワー・サプライをコンセントから抜いてください。

- ● スイッチやツマミに必要以上の力を加えると故障の原因となりますので注意してください。
- ● 外装のお手入れは、必ず乾いた柔らかい布で軽く拭いてください。ベンジンやシンナー系の液体は絶対にご使用にならないでください。（コンパウンド質、強燃性のポリッシャーも不可）。

- ● AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜くときは、絶対にコードを引っぱらないでください。故障の原因となります。

- ● 長時間使用しない場合は、AC/ACパワー・サプライをコンセントから抜いてください。

データについて

操作ミス等により万一異常な動作をしたときに、メモリ内容が消えてしまうことがありますので、大切なデータはフロッピー・ディスクにセーブしておいてください。またデータの消失による損害については、当社は一切の責任を負いかねますのでご了承ください。

＊ **KARMA™ (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) 技術は Stephen Kay のライセンスによるもので、米国特許番号 5,486,647、6,084,171、6,087,578、6,103,964、6,121,532、6,121,533と、追加発行および出願中の外国特許により保護されます。**

＊ **KARMA™、KARMAのロゴデザイン、Generated Effect™ (GE)、Melodic Repeat™、Direct Index™、Manual Advance™、SmartScan™は Stephen Kay, Karma Lab LLC, www.karma-lab.comの商標または登録商標です。本マニュアルの著作権は株式会社コルグと Stephen Kayに帰属し、許可無く使用することを禁じます。**

＊ **MIDIおよびGENERAL MIDIは社団法人音楽電子事業協会（AMEI）の登録商標です。**

＊ **掲載されている会社名、製品名、規格名などは、それぞれ各社の商標または登録商標です。**

このたびは**コルグ ミュージック・ワークステーション KARMA** をお買い上げいただきまして、まことにありがとうございます。本製品を末永くご愛用いただくためにも、この取扱説明書をよくお読みになって正しい方法でご使用ください。

取扱説明書について

取扱説明書の構成と使用法

本機には以下の取扱説明書が付属されています。

- Basic Guide
- Parameter Guide
- KARMA GE Guide
- Voice Name List

Basic Guide

はじめに本誌をよく読み、操作する上で必要な事柄や、基本的な操作などを覚えてください。

「はじめに」では、各部の名称とはたらき、接続方法、基本的な操作方法、各モードの概要について説明しています。
「クイック・スタート」は、演奏するための基礎(デモ演奏の方法や、音色の選択方法、演奏時に便利な機能等)を説明しています。
すぐに演奏をはじめたい方はこの章を最初にお読みください。
「基本機能」では、音色のエディットや、シーケンサーへのレコーディングでの必要な基礎的な知識を各モードごとに説明しています。その他、KARMA機能やエフェクトについて説明しています。
「付録」では、故障とお思いになる前に確認していただきたい項目や、仕様などを説明しています。

Parameter Guide

本機のパラメータの動作や設定法、設定時の留意点等を、モードのページごとに説明しています。その他、エフェクトの効果の説明やパラメータの設定法、設定時の留意点等を、エフェクトごとに説明しています。
わからないパラメータが表示されたときや、機能についてさらに詳しく知りたいときにご覧ください。

GE Guide

KARMA機能のフレーズやパターンを生成するセクション、GE(Generated Effect)を構成するGEパラメータの概要と説明をしています。

Voice Name List

本機に内蔵されているマルチサンプル、ドラムサンプル、工場出荷時のコンビネーション、プログラム、ドラムキットの名前、KARMA機能の設定等を記載しています。
プリ・ロードされている音色が知りたいときにご覧ください。

取扱説明書の表記

取扱説明書の省略名　BG、PG、GE、VNL
付属取扱説明書の各名称を次のように省略して表しています。

BG: Basic Guide (ベーシック・ガイド)
PG: Parameter Guide (パラメータ・ガイド)
GE: GE Guide (KARMA GEガイド)
VNL: Voice Name List (ボイスネーム・リスト)

スイッチやノブ類の表記　[　]
本機のパネル上のスイッチやダイヤル、ノブ類は[　]で括って表しています。

LCD画面中のパラメーターの表記 “　”
LCDに表示されるパラメータは“　”で括って表しています。

太字の表記
パラメータの値は太字で表しています。
また、文章中の強調したい内容についても太字で表しています。

操作 ① ② ③ ...
操作の手順を① ② ③...で表しています。

☞ P.■
参照するページやパラメータ・ナンバー等を表しています。

マーク 、note、MIDI
これらのマークは、順番に、使用上の注意、アドバイス、MIDIに関する説明、を表しています。

プログラム、コンビネーション、ソングと Program、Combination、Sequencer、Song Play
プログラムに対してＰｒｏｇｒａｍ、コンビネーションに対してCombination、ソングに対してSequencerもしくはSong Play、のカタカナ表記とアルファベット表記の記述があります。前者は1つの音色(プログラム、コンビネーション)または1つの曲(ソング)を示し、後者のアルファベット表記はそのモード自身を表します。

ディスプレイ表示
取扱説明書に記載されている各種のパラメータの数値などは表示の一例ですので、本体のLCD画面の表示と必ずしも一致しない場合があります。

MIDIに関する表記
CC#はControl Change Number(コントロール・チェンジ・ナンバー)を略して表しています。
MIDIメッセージに関する**[　]内の数字**は、すべて16進数で表しています。

目次

はじめに 1

概　要 1

おもな特長 1

モードの概要 3

各部の名称と機能 5

フロント・パネル 5

リア・パネル 9

LCD 画面の名称と機能 10

接　続 12

オーディオ機器等との接続 12

1. AC/AC パワー・サプライの接続 12
2. オーディオ出力機器の接続 12
3. ペダル等の接続 13

MIDI 機器 / コンピュータとの接続 (MIDI 端子) 13

1. MIDI 機器との接続 13
2. コンピュータとの接続 13

モード、ページ、タブの選択とパラメータの設定 14

1. モードの選択 14
2. ページ、タブの選択 14
3. パラメータの選択 15
4. パラメータの設定 15

クイック・スタート 17

電源のオン/オフ 17

1. 電源オン 17

2. 電源オフ 17

デモ演奏を聞く 18

Disk モードでデモ演奏のデータをロードする 18

Sequencer モードでデモ・ソングを選択し、プレイ（再生）する 19

キュー・リストをプレイ（再生）する 19

プログラムを選択して、演奏する 20

プログラムの選択 20

コンビネーションを選択して、演奏する 22

コンビネーションの選択 22

コントローラで音を変化させる 23

ジョイスティック 23

SW1, SW2 23

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4] 24

[VALUE] スライダー 25

キーボード (鍵盤) 25

フット・ペダル 25

KARMA REALTIME CONTROLS 25

KARMA機能を使って演奏する 26

Program モードで KARMA 機能を使って演奏する ... 26

プログラムの選択と KARMA 機能のオン / オフ 26
演奏のテンポ調整 26
ノート・オン / オフとキーゾーンの確認 26
KARMA REALTIME CONTROLS の操作 27
GE (Generated Effect)の選択 29

Combination モードで KARMA 機能を使って演奏する 29

コンビネーションの選択と KARMA 機能のオン / オフ 29
演奏のテンポ調整 29
ノート・オン / オフとキーゾーンの確認 29
KARMA REALTIME CONTROLS の操作 30
動作させる KARMA モジュールの設定 (“ Runt、” Solotの設定) 30
KARMA モジュール MIDI I/O チャンネルの設定 30
GE (Generated Effect)の選択 31
KARMA モジュール・パラメータの設定 31

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する 32

プログラムの簡単なエディット 33

パフォーマンス・エディット 33

リアルタイム・コントロール 33

コンビネーションの簡単なエディット 34

エディットの方法 34

基本機能 37

データの保存 37

保存できるデータについて 37

本機へのライト 38

プログラム、コンビネーションのライト 38

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットのライト 40

フロッピー・ディスクへのセーブ 40

MIDI データ・ダンプ 42

工場出荷時の設定に戻す 43

プリロード・データをロードする 43

Programモード 44

プログラムの構成 44

基本的なプログラム・エディット 44

オシレータ(Oscillator)の設定 45

コントローラの設定 46

ピッチ(Pitch)の設定 46

フィルター(Filter)の設定 47

アンプ(Amplifier)の設定 49

LFO の設定 50

KARMA 機能の設定 50

バスの設定 50

インサート・エフェクトの設定 50

マスター・エフェクトの設定 50

オルタネート・モジュレーションについて 51

Combinationモード 52

コンビネーションの構成 52

基本的なコンビネーション・エディット 52

ティンバー 1 ～ 8 のプログラムの設定、パン、ボリュームの設定 53

コントローラの設定 54

ステータス、MIDI チャンネル、発音に関する設定 54

KARMA による発音、発音タイミング、スケールの設定 55

レイヤー、スプリットの設定 55

ベロシティ・スイッチの設定 56

MIDI フィルターの設定 56

KARMA 機能の設定 56

バスの設定 56

インサート・エフェクトの設定 56

マスター・エフェクトの設定 56

Sequencerモード 57

シーケンサーの特長 57

Sequencer モードの構成 59

ソング(Song) 59

パターン(Pattern) 59

キュー・リスト(Cue List) 60

プレイ(再生) 60

ソングのプレイ(再生) 60

その他のプレイ(再生) 61

レコーディング 61

トラックへのレコーディング、パターンへのレコーディング 61

トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法 62

パターンへのリアルタイム・レコーディングの方法 67

トラック、パターンへのステップ・レコーディングの方法 68

エディット 68

トラック・エディット 68

パターン・エディット 68

ソング・エディット 68

キュー・リストの作成と演奏 68

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ / レコーディング)機能 70

RPPR の設定 70

RPPR の演奏 71

RPPR 演奏のリアルタイム・レコーディング 72

Song Playモード 74

Song Play モードの構成 74

SMF データを再生する 75

Jukebox 機能 76

Jukebox 機能を使って再生する 76

Jukebox リストをセーブ / ロードする 76

KARMA機能について 77

Overview 77

KARMA 機能の構成 78

KARMA 機能の設定 80

Program モードでの KARMA 機能の設定 80

Combination モードでの KARMA 機能の設定 .. 83

Sequencer モードでの KARMA 機能の設定 85

Song Play モードでの KARMA 機能の設定 87

KARMA 機能の同期について 88

“ Quantize Trig ” パラメータ 88

ソング・スタート、ストップとの同期 89

外部 MIDI 機器との同期 89

Globalモード 90

ドラムキットの作成 90

ドラムキットについて 90

ドラムキットのエディット 90

Diskモード 93

Disk モードの構成 93

使用できるディスクについて 93

データのロード 93

ロードできる各種データについて 93

データのロード方法 93

データのセーブ 95

セーブできる各種データについて 95

ディスクのフォーマット 95

フロッピー・ディスク取り扱い時の注意 95

エフェクトの設定 97

各モードでのエフェクトについて 97

ルーティングの設定とエフェクトの設定 97

プログラムのエフェクト設定 98

コンビネーション、ソング、ソング・プレイのエフェクト設定 99

ダイナミック・モジュレーション(Dmod) D-mod について 100

その他の機能 101

他の楽器とチューニングを合わせる / トランスポーズ(移調)する 101

エフェクトをバイパスする 101

ASSIGNABLE Switch、ASSIGNABLE Pedal の機能を設定する 101

ベロシティやアフタータッチの強弱で、音量や音色を変化する度合いを変える 102

オリジナル・スケールを作成する 102

スケールを変更する 102

[SW1], [SW2] の機能を設定する 103

REALTIME CONTROLS [1] ～ [4]B モードの機能を設定する 103

KARMA REALTIME CONTORLS のノブとキーに MIDI コントロール・チェンジを割り当てる . 104

LCD 画面のコントラスト （濃度） を調節する 104

データ・ファイラーとして使用したいとき ... 104

ショート・カット 104

付　　録 105

故障とお思いになる前に 105

仕様とオプション 107

仕 様 107

オプション 108

MIDI Implementation チャート 109

索　引 110

はじめに

概　要

おもな特長

Overview

本機は、音源システム**HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム**を採用し、感覚的そして瞬時に音楽を生成する**KARMA機能**など、さまざまな機能を搭載したミュージック・ワークステーションです。

高品位なプリセット・マルチサンプル / プログラム / コンビネーション、KARMA機能、エフェクト・セクションを中心に、**シーケンサー**、**ソング・プレイ**、**RPPR** (Realtime Pattern Play & Record)などの多彩な機能を搭載しています。

また、**豊富なコントローラ** ―ジョイスティック、[SW1]、[SW2]、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブ、KARMA REALTIME CONTROLSのノブとスイッチ、接続した各種ペダルなど―で、音色やKARMA機能によるフレーズ、パターンをリアルタイムで変化させることができます。(☞P.26)

さらに**MOSS音源やPCMボードのオプション**による拡張性を備えています。(☞ PG P.269)

本機は、ミュージック・ワークステーションとして、音楽制作やライブ・パフォーマンスに活用していただけます。

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システム

HI (Hyper Integrated)シンセシス・システムは、音源の拡張性やモジュレーション、エフェクト・ルーティングなどに幅広い自由度を実現した、音質劣化のないフル・デジタル・シグナル・プロセッシングによるPCM音源システムです。

音源部:

- **32MByte**のPCM ROMに、幅広い用途に対応する**425種**のマルチサンプル、**413種**のドラムサンプルがプリセットされています。
  オプションEXB-PCMシリーズ PCMエクスパンジョン・ボード(16MByte PCM ROM)搭載時、PCMデータが追加できます。
- サンプリング周波数**48kHz**、最大同時発音数**62ボイス**です。

フィルター／シンセシス部:

- **24dB/oct Low Pass Resonanceタイプ**または**12dB/oct Low Pass&High Passタイプ**のフィルターが使用できます。レゾナンスをきかせたアクティブな音色からハイパス・フィルターでの繊細な音色まで幅広いフィルター効果を作り出せます。
- きめ細かい音作りが行える豊富なエディット・パラメータを備えています。

エフェクト部:

- **5系統インサート・エフェクト(ステレオ・イン－ステレオ・アウト)**、**2系統マスター・エフェクト(モノ・イン－ステレオ・アウト)**、**3バンド・マスターEQ(ステレオ・イン－ステレオ・アウト)**を同時に使用できます。**102種類**のエフェクト・アルゴリズムから選択し、エディットが行えます。
- 自由度の高いエフェクト・ルーティングが可能です。独立アウトプットへのルーティングも自在です。

オルタネート・モジュレーションとエフェクト・ダイナミック・モジュレーション:

- フィルター等のシンセシス部に**オルタネート・モジュレーション機能**、エフェクト部に**エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能**を搭載しています。ピッチ、フィルター、アンプ、EG、LFO、エフェクト等のパラメータに、モジュレーションを自在にかけることができます。
- LFOやディレイ・タイムなどをMIDIクロック/テンポに同期させることができます。シーケンサーでの演奏やKARMA機能による演奏のテンポに同期させて音色やエフェクトをコントロールすることができます。

KARMA機能 (Variable Performance Modeler)

KARMA機能－KARMA Variable Performance Modelerは、MIDIデータを生成する機能です。
入力したノート、コード情報等を元に、アルゴリズムが持つさまざまなパラメータ設定によってノートやコントロール・データ等のMIDIデータを生成し、複雑で、より音楽的なフレーズやパターン等を生み出します。また、それらのパラメータをリアルタイムでコントロールすることによって、フレーズやパターンを自在に変化させることが可能です。

例えば、ハープをグリッサンドしたときのダイナミックなテンポ変化や、ブラスのフレーズに呼応した音量と音色変化、ドラムス・フレーズのランダム性とフィルインの増減、テクノ系グルーブのフレーズや音色などを自在にコントロールすることができます。従来のアルペジエーターやパターンの演奏では実現できない、より音楽性の高い、より自由度の高い、フレーズやパターンの生成およびコントロールが可能です。

本機－**KARMA MUSIC WORKSTATION**－は、このKARMA Variable Performance Modelerをミュージック・ワークステーションの中核となる新機能として搭載しています。

KARMAとは

KARMA (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture)は、ミュージシャン/プログラマーのスティーブン・ケイによって発明/特許取得されたアルゴリズムMIDIデータ生成技術です。KARMAは、演奏されたノートや操作されたコントローラの動きを元にして、複雑で音楽的なフレーズやエフェクトを生み出します。アルゴリズムが持つ各種パラメータを設定することによって、ノートやコントロール・データ等のMIDIデータを生成し、さまざまな音楽的要素 ― リズム、音の長さ、アクセント、和音のコントロール、ピッチ・チェンジ、音色のフィルタリング、パン、MIDIディレイ / リピート(Melodic Repeat)、ランダマイズ等 ― がリアルタイムでコントロールできます。

プログラム、コンビネーション

- プログラムは、**640ユーザー・プログラム**と**GM2準拠の256プログラム＋9ドラムROMプリセット・プログラム**があります。工場出荷時には幅広い用途の高品位プリロード・プログラムが収められています。

  640のユーザー・プログラムは、豊富なエディット・パラメータやエフェクト、KARMA機能を使用して、オリジナル・プログラムが作成できます。
  オプションEXB-MOSS搭載時、コルグMOSS音源の**128プログラムが追加(合計768プログラム)**できます。

- ドラムス・プログラムでオシレータとして使用するドラムキットは、**64ユーザー・ドラムキット**、**GM2準拠の9 ROMドラムキット**があります。工場出荷時には多様な音楽ジャンルに対応するプリセット・ドラムキットが収められています。鍵盤ごとにドラムサンプルを自由に割り当て、ドラムキットが作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。

- コンビネーションは、**768ユーザー・コンビネーション**があります。工場出荷時には多彩なプリロード・コンビネーションが収められています。
  コンビネーションは、最大8つまでのプログラムを**レイヤー**、**スプリット**、**ベロシティ・スイッチ**等の設定により組み合わせ、エフェクト、4個のKARMAモジュールを使用し、プログラムでは実現できないような複雑な音色を作り出すことができます。外部音源も同時に組み合わせる設定も可能です。

シーケンサー

高性能16マルチ・トラックMIDIシーケンサーを搭載しています。このシーケンサーは単体のシーケンサーとしても十分使用できる機能を持ち、本機のさまざまな機能を融合して活用することができます。
シーケンサーに関する特長については☞P.57を参照してください。

ソング・プレイ

Song Playモードではフロッピー・ディスクから**SMF(スタンダードMIDIファイル)のダイレクト再生**が可能です。SMFの再生に合わせて、鍵盤演奏も行えます。また、SMFの再生テンポに同期してKARMA機能を使用した演奏もできます。

- SMFは**フォーマット0または1**に対応しています。
- プレイする曲順を編集できる**ジューク・ボックス機能**を備えています。

RPPR機能

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を装備しています。
RPPR機能は、Sequencerモードで、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを、鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムでプレイしたり、その演奏をレコーディングするものです。ドラムス・トラックに適したプリセット・パターンが収められています。

4chオーディオ・アウト

- **4チャンネル・オーディオ・アウトプット**には、L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、**2系統の独立オーディオ出力を標準装備**しています。オシレータ、ドラム、ティンバー/トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。

モードの概要

本機には、KARMA機能を中心にプログラム/コンビネーションの演奏とエディット、シーケンス・データのレコーディングとプレイ、フロッピー・ディスクに記録されているSMFのダイレクト・プレイ、ディスクの管理等のさまざまな機能があります。これらの機能を最も大きな単位でグループ化したものがモードです。本機には6個のモードがあります。

Program (プログラム)モード

- プログラムを選択して、演奏します。
  書き換え可能なバンクA、B、C、D、Eの合計640プログラム(別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFに128プログラムが追加され、合計768プログラム)と、書き換え不可のバンクG(GM2規格準拠の256プログラム＋9ドラム・プログラム)を選択して、演奏できます。
- プログラムでは、KARMAモジュールを1つ使用できます。
- プログラムをエディットします。
  オシレータ、フィルター、アンプ、EG、LFOや、その他エフェクト、KARMA機能等を設定します。

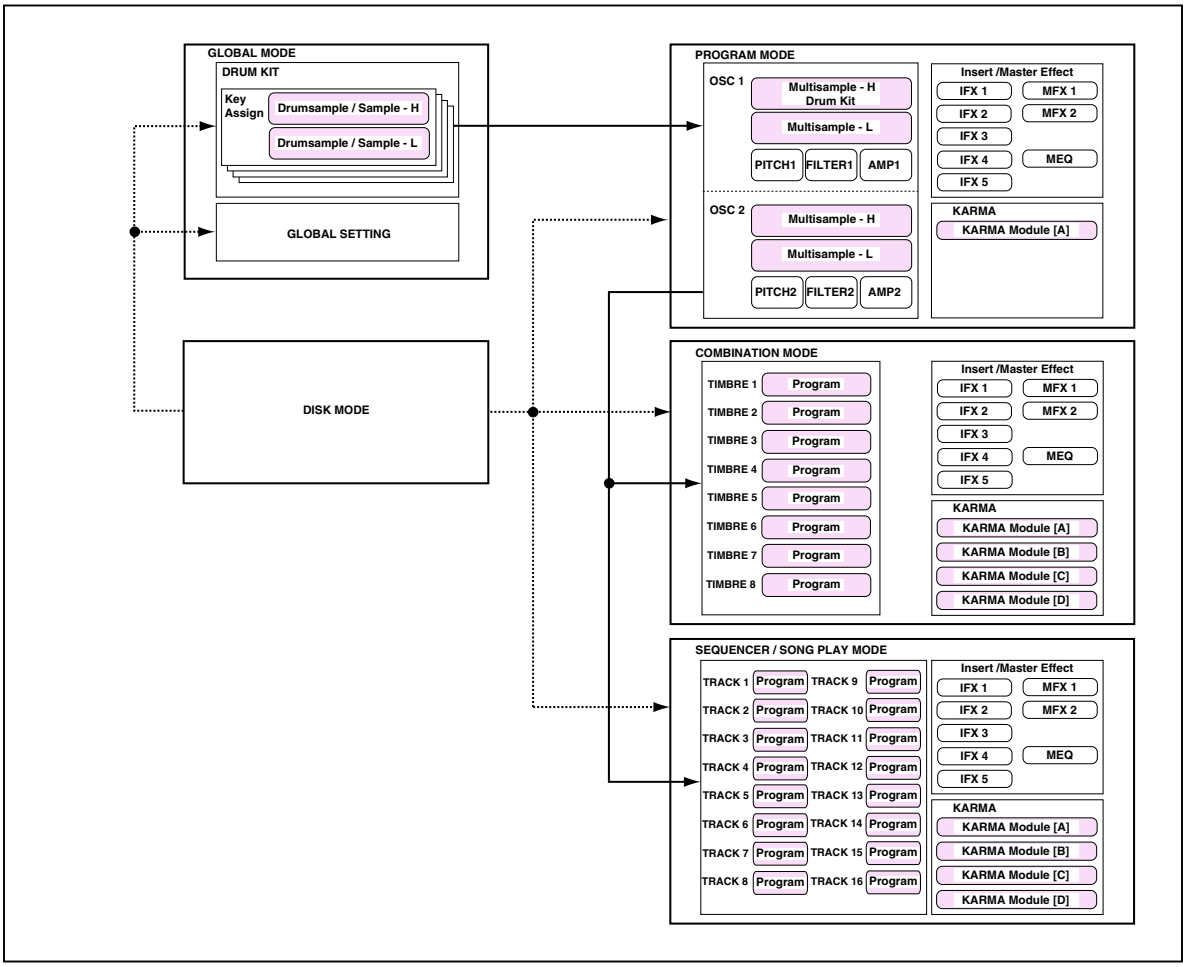
  オシレータには、以下のマルチサンプルが使用できます。
  - 425のインターナル・マルチサンプル(ROM)
  - 増設したマルチサンプル(別売オプションEXB-PCMシリーズ搭載時)
  - ドラムキット(Globalモードで作成)を使用したドラムス・プログラム

Combination (コンビネーション)モード

- コンビネーションを選択して、演奏します。
  コンビネーションは複数(最大8つ)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。
  書き換え可能なバンクA、B、C、D、E、Fの合計768コンビネーションを選択して、演奏できます。
- コンビネーションでは、KARMAモジュールを最大4つ使用できます。
- コンビネーションをエディットします。
  複数ティンバー(プログラム)のボリューム、パン、レイヤー/スプリットや、その他エフェクト、KARMA機能等を設定します。

Sequencer (シーケンサー)モード

- 16トラック・シーケンサーで、ソングのレコーディングおよびプレイ(再生)します。
- ソングでは、KARMAモジュールを最大4つ使用できます。



- ソングのエフェクトを設定します。
- KARMA機能を使用した演奏をソングやパターンにレコーディングします。また、コンビネーションをコピーしてKARMA機能を使用した演奏をレコーディングできます。
- キュー・リストで、複数のソングのリピート回数を指定して連続プレイ(再生)します。
- 最大で20キュー・リスト、200ソング、100プリセット・パターン、ソングごとに100ユーザー・パターンが使用できます。
- 16トラックのマルチ・ティンバー音源として使用できます。
- RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使った演奏、設定を行います。

Song Play (ソング・プレイ)モード

- フロッピー・ディスクのSMF(スタンダードMIDIファイル)データを再生したり、それに合わせて演奏します。
- Song Playモードでのエフェクトを設定します。
- SMF再生に合わせて演奏するときに、KARMA機能を使用することができます。KARMAモジュールを最大4つ使用できます。
- SMFを連続再生できます。またジュークボックス機能を使用して、任意の曲順で再生できます。

Global (グローバル)モード

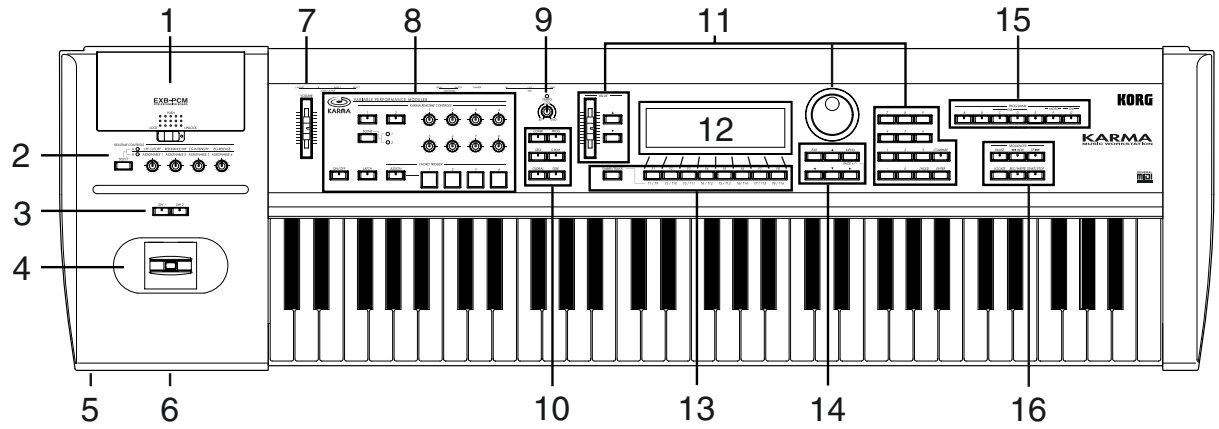
- マスター・チューン、グローバルMIDIチャンネル等、本体全体に関係する設定を行います。
- ドラムキット(64キット)、ユーザー・スケール(16オクターブ・スケール、1オール・ノート・スケール)を作成します。
- 413のインターナル・ドラムサンプル(ROM)を使用したドラムキットを作成します。オプションEXB-PCMシリーズを搭載して増設したドラムサンプルが使用きます。
- アサイナブル・ペダル、アサイナブル・スイッチの機能を設定します。
- MIDIエクスクルーシブ・データのダンプ出力を行います。

Disk(ディスク)モード

- 各モードのデータをフロッピー・ディスクにセーブ、ロードします。
- フロッピー・ディスクをフォーマットします。またコピー等のデータ編集をします。
- Sequencerモードで作成したソングをSMFフォーマットでセーブします。またSMFファイルをSequencerモードのソングとしてロードします。
- データ・ファイラー機能(MIDIエクスクルーシブ・データのセーブ/ロード)を操作します。

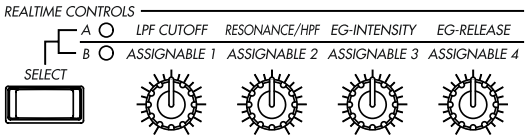
各部の名称と機能

フロント・パネル



1. EXB-PCM スロット用カバー(オプション EXB-PCM)

カバーを開け、別売オプションEXB-PCMシリーズのオプション・ボードを取り付けます。
最大2つまで取り付けられます。
取り付け方法は、PG P.265を参照してください。



2. REALTIME CONTROLS

リアルタイム・コントローラの A/Bモードを[SELECT]キーで選び、演奏時に[1]～[4]の各ノブを操作することによって、音色、エフェクト、MIDIコントロール・チェンジ等をコントロールします。(☞P.24)

[SELECT]キー

リアルタイム・コントローラのAモードとBモードを切り替えます。選択したモードのLEDが点灯します。

[1]ノブ、[2]ノブ、[3]ノブ、[4]ノブ

Aモードの機能は固定で、[1]ローパス・フィルターのカットオフ周波数、[2]フィルター・レゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数、[3]フィルターEGインテンシティ、[4]フィルター/アンプ・リリース・タイムをそれぞれコントロールします。
Bモードは、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでアサインした機能をコントロールします。

3. [SW1]キー、[SW2]キー

Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードでアサインした機能のオン / オフを切り替えます。オン時、LEDが点灯します。(☞P.23)

4. ジョイスティック

ピッチや、モジュレーションをコントロールします。
上下左右(+Y、－Y、－X、＋X)方向へ操作することでコントロールします。(☞P.23)
ジョイスティックでコントロールする機能は、各種プログラム・パラメータやエフェクト・パラメータで設定します。

5. ヘッドホン端子

ヘッドホンを接続(ステレオ標準プラグ)します。
OUTPUT端子のL/MONOとRからの出力をステレオでモニターすることができます。

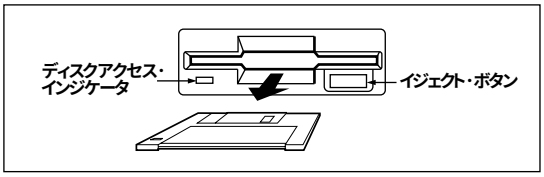
6. フロッピー・ディスク・ドライブ

3.5インチ2DD(両面倍密度)、2HD(両面高密度)のフロッピー・ディスクを挿入します。エディットしたデータのセーブ、工場出荷時のデータやSMF(スタンダードMIDIファイル)のデータ等をロードします。
フロッピー・ディスクの取り扱いについては、「フロッピー・ディスク扱い時の注意」(☞P.95)を参照してください。

イジェクト・ボタン

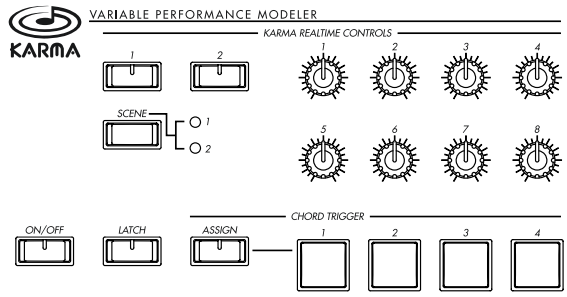
フロッピー・ディスクを取り出すときは、ディスク・アクセス・インジケーターが消えていることを確認し、このボタンを押します。このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理に

ディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



7. [VOLUME]スライダー

OUTPUT端子(L/MONO、R)とヘッドホン端子から出力する音量を調整します。



8. KARMA REALTIME CONTROLS

KARMA機能による演奏をリアルタイムにコントロールします。(☞P.27)

[ON/OFF]キー

KARMA機能のオン/オフを切り替えます。
オンのときはLEDが点灯します。

[LATCH]キー

KARMA機能動作時、ノート・オフ後も演奏し続けます。

CHORD TRIGGER [ASSIGN]キー

CHORD TRIGGER [1]、[2]、[3]、[4]キーに鍵盤、またはMIDI IN 端子からのコード(和音)を登録するときに押します。(☞P.27)

CHORD TRIGGER [1]、[2]、[3]、[4]キー

キーを押すと、登録したコード(和音)がKARMAモジュールに入力され、フレーズ等を演奏します。

[SCENE]キー

操作したKARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]～[8]とスイッチ[1]、[2]の設定を**シーン**として2種類保持することが可能です。
このスイッチを押すことによって2つのシーンを切り替えます。
選んだシーンのLEDが点灯します。

スイッチ[1]、[2]

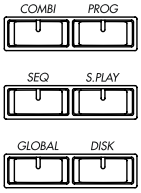
アサインしたKARMAモジュールのGEパラメータやRT(Realtime)パラメータをコントロールします。(☞P.27～)

ノブ[1]～[8]

アサインしたKARMAモジュールのGEパラメータやRT(Realtime)パラメータをコントロールします。(☞P.27～)

9. [TEMPO]ノブ

KARMA機能による演奏とシーケンサーのベースとなるテンポを調節します。
ノブの上にあるLEDは、調節したテンポに対して4分音符のタイミングで点滅します。



10. モード・キー

各モードに入るためのキーです。
キーを押すとLEDが点灯し、押したキーのモードに入ります。(☞P.14)

[COMBI]キー

Combinationモードが選ばれます。

[PROG]キー

Programモードが選ばれます。

[SEQ]キー

Sequencerモードが選ばれます。

[S.PLAY]キー

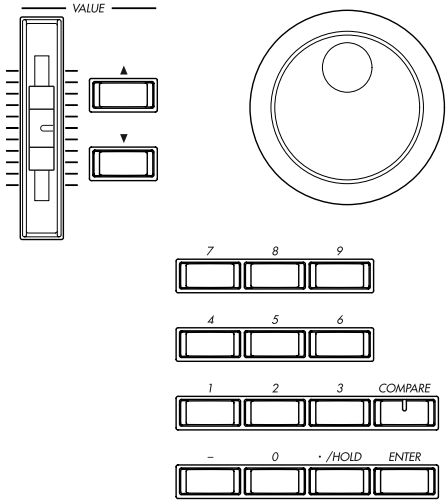
Song Playモードが選ばれます。

[GLOBAL]キー

Globalモードが選ばれます。

[DISK]キー

Diskモードが選ばれます。



11. VALUEコントローラ

VALUEコントローラは、選択したパラメータの値を設定します。(☞P.15)

[VALUE]スライダー

パラメータの値を変化させます。大きく値を変更するときに使用すると便利です。
また、モジュレーション・ソースとしても使用できます。(☞P.15)

VALUE [▲]、[▼]キー

パラメータ値を1ステップずつ増減します。細かな設定を行うときに使用すると便利です。

[VALUE]ダイヤル

パラメータの値を変化させます。

テン・キー[0]～[9]、[ENTER]キー、[－]キー、[./HOLD]キー

パラメータの値を数値で入力します。テン・キー[0]～[9]、[－]キー、[./HOLD]キーで値を入力した後、[ENTER]キーを押して確定します。[－]キーで、パラメータ値の符号(+/－)が切り替わります。[./HOLD]キーで、小数点が付く値を入力できます。

また、[./HOLD]はプログラムやコンビネーションを選択するときに、カテゴリーや10の位を固定したいときに使用します。

[ENTER]キーを押しながらテン・キー[0]～[9]を押すと、そのページの10個までのユーティリティ・メニュー・コマンドを選択できます。

また、[ENTER]キーは、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチ、キーの設定時にも使用します。(☞PG P.6)

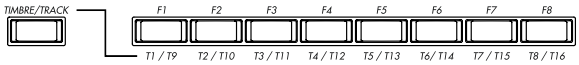
[COMPARE]キー

プログラムやコンビネーションをエディットした音色と、エディット前のライトされている音色とを比較するときに、このキーを使用します。また、Sequencerモードでのレコーディングやエディット前と後とを比較するときにも使用します。(☞P.15)

また、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードにおいて、KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]の操作時、[COMPARE]キーを押すとライトされている設定に戻ります。(☞PG P.6)

12. LCD画面

ページ、パラメータ、値を表示します。(☞P.10)



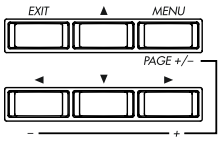
13. [TIMBRE/TRACK]キー、[F1 T1/T9]...[F8 T8/T16]キー

ファンクション[F1]～[F8]キー

各ページで表示されるタブを選びます。またユーティリティ等のファンクションを実行します。

ティンバー/トラック・セレクト[T1/T9]～[T8/T16]キー

[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[T1/T9]～[T8/T16]キーを押すと、キー番号に対応したティンバー/トラックのパラメータが選べます。
Combinationのティンバー1～8、Sequencerモード、Song Playモードのトラック1～8、9～16のパラメータが1つのページで表示されている場合に、その中の1ティンバー/トラックが選べます。



14. [EXIT]キー、[MENU PAGE+/-]キー、カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]

[EXIT]キー

Program、Combination、Sequencer、Song Play、Globalの各モードの1.1ページ以外にいるとき、そのモードの1.1ページに移動します。
ダイアログが開いているときは、ダイアログでの設定をキャンセルし、ダイアログが閉じます(Cancelボタンに相当します)。また、ユーティリティ・メニューやページ・メニューが開いているときに押すとそれらが閉じます。

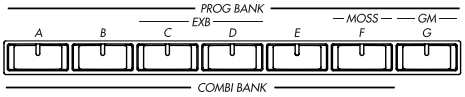
[MENU PAGE+/-]キー

ページを移動するときにこのキーを押します。
キーを押すと、モード内の各ページの一覧がLCD画面に表示されます。移動したいページを[F1]～[F7]またはカーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]で選び、[F8]キーを押すことによって選択したページへ移動します。
その他、[MENU]キーを押しながらテン・キー[1]～[7]で2桁のページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。

また、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◄]、[►]を押すと、ページが1.1→2.1→2.2→2.3等の順番で1ずつ前後に移動します。(☞P.14)

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]

パラメータを選びます。
また、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◄]、[►]を押すと、ページが1.1→2.1→2.3等の順番で1ずつ前後に移動します。(☞P.14)



15. BANKキー

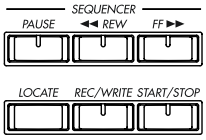
プログラム/コンビネーション・バンクを切り替えます。

PROG BANK: [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]、[G]

プログラムの選択には[A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F](EXB-MOSS装着時に選択可能)、[G]を使用します。
選択しているプログラムのバンクのLEDが点灯します。
[G]キーを押すごとにG、g(1)、g(2)～g(8)、g(9)、g(d)、G...とGM(2)バリエーション・バンク、ドラム・バンクが順番に選択できます。

COMBI BANK: [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]

コンビネーションの選択には、[A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]キーを使用します。選択しているコンビネーションのバンクのLEDが点灯します。
Combination、**Sequencer**、**Song Play**モードの各ティンバー/トラックのプログラムにエディット・セル(反転表示)があるときは、プログラムのバンクが選択できます。そのティンバー/トラックに選択されているプログラム・バンクのLEDが点灯します。
Write Program、**Write Combination**等のダイアログでは、ライト先などのプログラム、コンビネーションのバンクの設定で使用できます。



16. SEQUENCER

[PAUSE]キー

Sequencerモードではソングやキュー・リストのプレイ(再生)を、またSong PlayモードではSMFのプレイ(再生)をそれぞれ一時停止させます(LED点灯)。もう1度押すと解除されます(LED消灯)。

[◄◄ REW]キー

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイ(再生)を早戻します。キーを押すとLEDが点灯し、早戻しされます(レコーディング時は動作しません)。

[FF ►►]キー

Sequencerモードでソングやキュー・リストのプレイ(再生)を早送りします。キーを押すとLEDが点灯し、早送りされます(レコーディング時は動作しません)。

[LOCATE]キー

Sequencerモードではソングやキュー・リストの演奏位置を、Song PlayモードではSMFの演奏位置を設定した位置に戻します。
また、何らかの理由で音が出たまま止まらなくなったときに、このキーを押します。

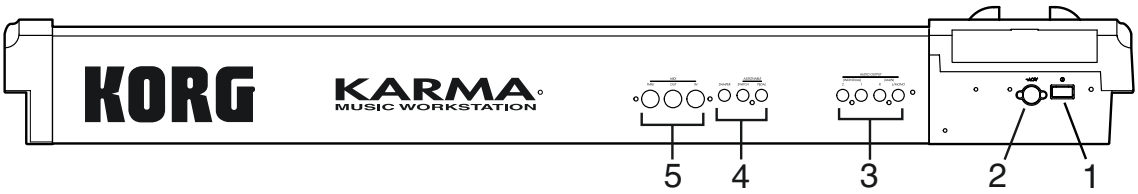
[REC/WRITE]キー

Sequencerモードでこのキーを押すと、レコーディング待機の状態になります(LEDが点灯)。続けて[START/STOP]キーを押すと、レコーディングがはじまります。(☞P.61)
Program、Combination、Globalモードで、このキーを押すとダイアログが表示され、続けて[F8](" OK ")キーを押すと、エディットした内容がライトされます。(☞P.38、40)

[START/STOP]キー

Sequencerモードではソングのレコーディング/プレイ(再生)とキュー・リストのプレイを、Song PlayモードではSMFのプレイをそれぞれスタート/ストップさせます(レコーディング、プレイ時は拍に合わせてLED点滅)。

リア・パネル



1. [POWER]スイッチ

電源をオン/オフします。(☞P.17)

2. AC電源端子(～AC9V)

付属のAC/ACパワー・サプライを接続します。
本体に接続してから、プラグをコンセントに差し込んでください。(☞P.12)

3. AUDIO OUTPUT

アンプ、ミキサーなどのINPUT端子と接続します。L/MONO、Rのメイン・ステレオ・オーディオ出力に加え、2系統の独立オーディオ出力を標準装備しています。オシレータ、ドラム、ティンバー/トラック、インサート・エフェクト通過後の音を自由にルーティングできます。(☞P.97～)

(MAIN) L/MONO, R端子

アンバランス型フォーン・タイプのメイン出力端子です。(☞P.108)
" BUS Select "を**L/R**に設定したときにオシレータ、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(MAIN) L/MONO、Rに出力することができます。
ステレオで接続するときは、L/MONO、Rを、モノラルで接続するときは、L/MONOを使用します。

(INDIVIDUAL)1, 2端子

アンバランス型フォーン・タイプのインディビジュアル(独立)出力端子です。(☞P.108)
" BUS Select "を**1**、**2**、**1/2**に設定したときに、オシレータ、インサート・エフェクト、ドラムの各パート、メトロノーム等を、(INDIVIDUAL)1、2に出力することができます。
1、**2**は、[VOLUME]スライダーで、音量を調整できません。

4. ペダル端子

ASSIGNABLE PEDAL端子

別売オプションのコルグXVP-10 EXP/VOLペダル、EXP-2フット・コントローラを接続する端子です。(☞P.13)
Globalモードで機能を設定し、ボリュームの調整などが行なえます。(☞P.101)

ASSIGNABLE SWITCH端子

別売オプションのコルグPS-1ペダル・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを接続する端子です。(☞P.13)
Globalモードで機能を設定し、モジュレーション・コントローラ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート/ストップの切り替えなどが行なえます。(☞P.101)

DAMPER端子

別売オプションのコルグDS-1Hダンパー・ペダル等のスイッチ・タイプのペダルを接続する端子です。
DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のスイッチ・タイプのペダルを接続した場合、ダンパー・スイッチとして機能します。ハーフ・ダンパー・ペダルをより確実に動作させるために、極性、感度を調整してください。(☞PG P.135、145)

5. MIDI端子

MIDI IN端子

演奏情報、音色情報等を受信する端子です。
接続したMIDI機器で本機の音源を発音させるときなどに使用します。(☞PG P.245)

MIDI OUT端子

演奏情報、音色情報等を送信する端子です。
接続したMIDI機器をコントロールするときに使用します。(☞PG P.245)

MIDI THRU端子

MIDI IN端子で受信した演奏情報、音色情報等を、そのまま送信する端子です。
複数のMIDI機器をMIDIケーブルで接続するときに使用します。(☞PG P.245)

LCD画面の名称と機能

a: カレント・ページ表示

現在選ばれているモードのページ画面を表しています。
左から、**モード・ネーム**、**ページ・ナンバー：ネーム**、**タブ・ネーム**、エディット・セルの**パラメータ・ネーム**が表示されます。

b: タブ

ほとんどのページは複数のタブで分けられています。タブの下のファンクション・キー[F1]～[F7]を押すことによってタブを選び、そのページを表示します。

c: パラメータ

LCD画面にはさまざまな設定を行うためのパラメータが配置されています。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して選びます。

d: エディット・セル

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押すとLCD画面の**パラメータ**表示が反転します。これを**エディット・セル**といい、反転部分がエディットの対象となります。
エディット・セルのパラメータ値は、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルやVALUEキー[▲]、[▼]などのVALUEコントローラ(☞P.15)を操作して変更します。またキーやベロシティを入力するパラメータでは[ENTER]キーを押しながら接続した本体の鍵盤を押すことによっても入力が行えます。

e: チェック・ボックス

チェック・ボックスをカーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して選び(エディット・セル)、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルやVALUEキー[▲]、[▼]などのVALUEコントローラを操作して、チェック・マークをつける、またははずします。**チェックをつける**とパラメータは機能し、**チェック・マークをはずす**とパラメータは機能しません。

f: ファンクション・ボタン

このボタンの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって次の機能の選択を行います。

M+ 、M+ :
Combination、Sequencer、Song Playモードでのエディットする KARMA モジュールの選択

UP 、OPEN :
Song Playモード、Diskモードでのカレント・ディレクトリの選択

UTILITY :
ユーティリティ・メニュー・コマンドを実行させる**ユーティリティ・メニュー**の表示

その他のファンクション・ボタン例

Sequencerモード: EDIT/DONE、INSERT、CUT、COPY、JUMP、DONE、Tie、Rest、Back、Done(Cue List、Event Edit、Step Recordingに使用)
REVERT(RPPR設定のコピー＆ペースト)

Song Playモード: ADD、DELETE (ジューク・ボックス・リストの作成)

Globalモード: TEXT、KEY＋、－

＊ ユーティリティ・メニュー

各ページでファンクション・ボタン“ UTILITY ”([F8]キーを押す)を選ぶと、ユーティリティ・メニューが表示されます。ユーティリティには、そのページで有効なコマンドが用意されてます。選択するページ画面によって表示されるユーティリティ・メニューが異なります。

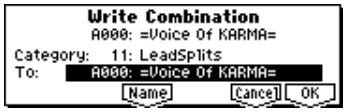
[ENTER]キーを押しながら、テン・キー[0]～[9]を押しても10個までのユーティリティ・メニュー・コマンドが選べます。
[EXIT]キーを押すとユーティリティ・メニューが閉じます。

▽ は[F7]キーを押すことによって操作しユーティリティ・メニュー・コマンドを選びます。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]でも選べます。そしてOKは[F8]キーを押すことによって選んだユーティリティ・メニュー・コマンドのダイアログを表示します。またチェック・タイプのコマンドについては、その状態を切り替えます。

＊ ダイアログ

ユーティリティ・メニュー・コマンド等を選択すると**ダイアログ**が表示されます。
パラメータの選択はカーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を使用します。パラメータ値はVALUEコントローラ(☞P.15)を操作して入力します。ダイアログでプログラムやコンビネーション・ナンバーなどを選択する場合は、VALUEコントローラの他に、バンクの入力にBANK[A]～[G]キーが使用できます。

ユーティリティ・メニューと同様に [▽] 等(ファンクション・ボタン2)はボタンの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって実行や操作画面を表示します。ダイアログなどが表示される場合もありますが、どの場合も、ダイアログ内のメッセージに添って操作します。
実行するときは [OK] ([F8]キーを押す)を選びます。実行しないときは [Cancel] ([F7]キーを押す)を選びます。ダイアログが閉じます。[EXIT]キーは“ **Cancel** ”、“ **Done** ”、“ **Exit** ”に相当します。



＊ ファンクション・ボタン2

このボタンの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって機能を実行します。
[▽] [OK]:
ユーティリティ・メニュー等

＊ テキスト・ダイアログ

[Name] などをファンクション・キーで選ぶと、**テキスト・ダイアログ**が表示されます。
このダイアログでテキスト(プログラム、コンビネーション、ソングの各ネーム等)をリネームします。(☞P.39)

＊ スクロール・バー

リスト等で表示しきれない選択項目やパラメータがあることを示します。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]等で移動します。

＊ ページ・メニュー

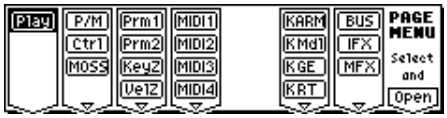
Combination、Program、Sequencer、

、Globalモードで、[MENU]キーを押すとそのモードを構成しているページが一覧で表示できます。([MENU]キーを押したときにいたページは目印として表示が反転しています。)

ページを選ぶには、選択するページのファンクション・キー[F1]～[F7]を押します。同じキーを押すと下方向へ順番に移動します。カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]でも上下左右に移動できます。

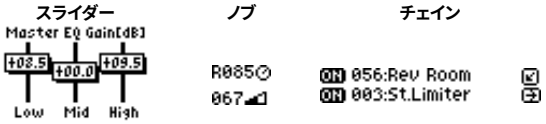
[MENU]キーを押しながらテン・キー[0]～[7]で2桁のページ・ナンバーを押すことによっても、各ページへ移動できます。

その他、[MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◀]、[▶]を押すと、下図の場合Play→P/M→Ctrl→MOSS(EXB-MOSS搭載時)→Prm1→・・・等のページ単位で移動します。

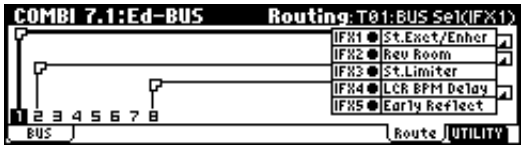


＊ その他のオブジェクト

スライダーやノブの形をしたオブジェクトまたはチェインのパラメータ値を変更するときは、カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]でそれらを選び、VALUEコントローラの操作で値を変えます。
その他、エフェクトのルーティングなどがあります。(☞P.97)



ルーティング



接　続

オーディオ機器等との接続

各接続は、必ず電源オフの状態で行ってください。不注意な操作を行うと、スピーカー・システム等を破損したり、誤動作を起こす原因となりますので充分に注意してください。

1. AC/ACパワー・サプライの接続

○ 付属のAC/ACパワー・サプライを本機のAC電源端子に接続してから、プラグをコンセントへ差し込みます。

2. オーディオ出力機器の接続

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2

アンプ内蔵のモニター・スピーカーや、オーディオ・システムなどに接続して、本機のサウンドを出力します。本機のAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2を使用する場合はミキサー等のご使用をおすすめします。

オーディオ・ステレオ・アンプに接続した場合、大音量で鳴らすとスピーカー・システムを破損する場合がありますので、音量を上げすぎないよう注意してください。

○ AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R端子とパワード・モニターやミキサー等のINPUT端子を接続します。

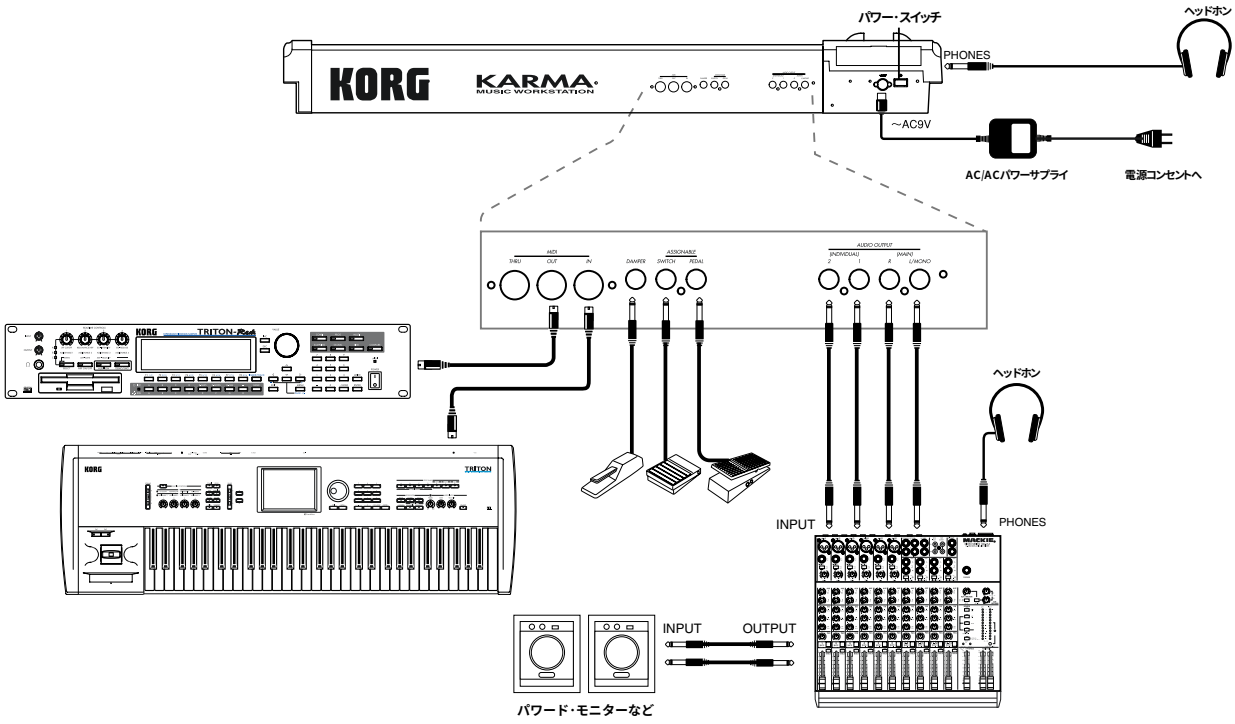
L/MONO、Rはメイン出力です。ステレオで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子とR端子へ接続し、モノラルで出力するときは、(MAIN) L/MONO端子へ接続します。できるだけステレオで再生することをおすすめします。

○ AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2端子から出力するときは、これらの端子をミキサーに接続し、ミキサーとパワード・モニター等のINPUT端子を接続します。

各端子への出力方法は、「ルーティング」(☞P.97～)を参照してください。

ヘッドホン

○ ヘッドホンを使用する場合は、ヘッドホン端子にヘッドホンのプラグを差し込んでください。



3. ペダル等の接続

フット・ペダルの接続

音量等をコントロールします。
リア・パネルのASSIGNABLE PEDAL端子に、別売オプションのコルグXVP-10 EXP/VOLペダル、EXP-2フットコントローラーなどを接続します。
フット・ペダルでコントロールする機能はGLOBAL 6.1－1: Controller, Footの“ Foot Pedal Assign ”で設定します。(☞P.101、PG P.145、233)

フット・スイッチの接続

ソステヌート、ソフト・ペダル効果のオン/オフ、プログラムやコンビネーションの選択、シーケンサーのスタート、ストップ等をコントロールします。
リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子に、別売オプションのコルグPS-1ペダル・スイッチなどを接続します。
フット・スイッチでコントロールする機能や、フット・スイッチの極性はGLOBAL 6.1－1: Controller, Footの“ Foot SW Assign ”、“ Foot SW Polarity ”で設定します。(☞P.101、PG P.145、232)

ダンパー・ペダルの接続

演奏時にダンパー効果をかけます。
リア・パネルのDAMPER端子に別売オプションのコルグDS-1Hダンパー・ペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合、ハーフ・ダンパー効果が得られます。
ダンパー・ペダルの極性はGLOBAL 6.1－1: Controller, Footの“ Damper Polarity ”で、また感度はGLOBAL 1.1－1 Systemのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Half Damper Calibration ”で設定します。(☞PG P.135、145)

MIDI機器/コンピュータとの接続 (MIDI端子)

1. MIDI機器との接続

本機の鍵盤やコントローラ、シーケンサーなどで、外部MIDI音源をコントロールしたり、他のMIDIキーボードやシーケンサーなどで、本機の音源を鳴らしたりコントロールすることができます。

○ **本機のMIDI端子と外部MIDI機器のMIDI端子をMIDIケーブルで接続します。**

☞ PG P. 245「MIDIアプリケーション－MIDI機器/コンピュータとの接続」

2. コンピュータとの接続

本機の鍵盤演奏やコントローラ、シーケンサーのデータをコンピュータ(MIDIインターフェースで接続)に送信したり、コンピュータから本機の音源を鳴らすことができます。

○ **本機のMIDI端子とコンピュータをMIDIインターフェースで接続します。**

☞ PG P. 245「MIDIアプリケーション－MIDI機器/コンピュータとの接続」

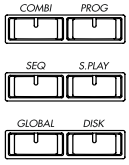
基本操作

モード、ページ、タブの選択とパラメータの設定

1. モードの選択

○ 本機の各機能を使用するとき、最初にモードを選びます。フロント・パネルのモード・キー([COMBI]キー～[DISK]キー)を押して各モードに入ります。

[COMBI]キー：Combination(コンビネーション)モード
[PROG]キー：Program(プログラム)モード
[SEQ]キー：Sequencer(シーケンサー)モード
[S.PLAY]キー：Song Play(ソング・プレイ)モード
[GLOBAL]キー：Global(グローバル)モード
[DISK]キー：Disk(ディスク)モード



2. ページ、タブの選択

モード内にはさまざまなパラメータがあり、これらはページごとに分けられています。さらに1つのページは、最大で7つのグループに分けられます。これらを**タブ(見だし)**といいます。

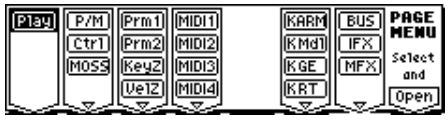
ページの選択

① 選択したいモードが選ばれていることを確認してください。

モードを選択するには、モード・キー([COMBI]～[DISK])を押します。ここではCombinationモードを例として説明します。[COMBI]キーを押してください。

② [MENU]キーを押します。

ページ・メニューが表示されます。



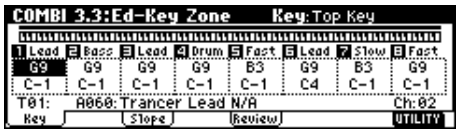
note Diskモードでは、構成されるページが1ページであるため、ページ・メニューは表示されません。

③ 選択したいページのファンクション・キー[F1]～[F7]を押して選びます。

1つのファンクション・キーに複数のページが割り当てられている場合、同じキーを押すとカーソルが下方向へ移動します。また、カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押して移動させることもできます。

④ [F8](“ Open ”)キーを押します。

[F8]キーを押すと選択したページにジャンプし、そのページが表示されます。
ここでは例として[F3]キーを3回押しで“ KeyZ ”を選び、[F8](“ Open ”)キーを押します。3.3: Ed－Key Zoneページが表示されます。



note その他、次の選択方法があります。

- [MENU]キーを押しながらカーソル・キー[◄]、[►]を押すとページが1.1→2.1→2.2→2.3等の順番で1つずつ前後に移動します。
- [MENU]キーを押しながらテン・キー[1]～[7]で2桁のページ・ナンバーを押す(上図のページを選ぶ場合は[3]、[3])と直接対応するページへ移動できます。
  1つのファンクション・キー(グループ)に割り当てられているページが1つ、例えばCOMBI 1.1: PlayやGlobalモードのページ等の場合は、1桁目のテン・キー[1]～[7]で該当するページへ移動します。

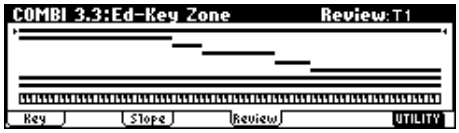
それぞれで選ばれるページは直前に選んでいたページです。
また、対応するページがない場合は反応しません。

note [EXIT]キーを押すと、どのページからもページ1.1に移動します。

タブの選択

⑤ LCD画面の下部にあるタブの下のファンクション・キー[F1]～[F7]を押します。

ここでは例として“ Review ”タブを選びます。[F5]キーを押します。



note タブがないページもあります。

⑥ 別のページに移動するときは、[MENU]キーを押して③から再度操作します。

3. パラメータの選択

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押してエディットするパラメータを選びます。LCD画面右上にパラメータ名が表示されます。
また、Combinationモードのティンバー1～8を表示するページや、Sequencerモード、Song Playモードのトラック1～8、9～16を表示するページでは、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら、タブの下のファンクション・キー[F1]～[F8]キーを押すことによって選ぶことができます。

4. パラメータの設定

エディット・セルのパラメータ値は、VALUEコントローラー(VALUE [▲]、[▼]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、テン・キー[0]～[9]、[−]キー、[./HOLD]キー、[ENTER]キー)で設定します。また、BANK [A]～[G]キー、[COMPARE]キーも使用できます。
他に[ENTER]キーを押しながら本機の鍵盤を押してノートやベロシティ値を入力するキーボード入力があります。

VALUEコントローラ

[VALUE]スライダー

値を大きく変化させるときに使用します。
なお、ProgramモードやCombinationモードでは、オルタネート・モジュレーションやダイナミック・モジュレーションのコントロール・ソースとして、使用することもできます。(PROG、COMBI 1.1: Playで、" Program Select "、" Combi Select "が選ばれているとき)

VALUE [▲]、[▼]キー

値を細かく変化させるときに使用します。

[VALUE]ダイヤル

値を大きく変化させるときに使用します。

テン・キー[0]～[9]、[ENTER]キー、[−]キー、[.HOLD]キー

入力するパラメータ値があらかじめ決まっているときに使用します。
テン・キー[0]～[9]で数を入力し[ENTER]キーを押すと、パラメータ値が入力できます。
マイナスの符号は[−]キーで入力します。
[./HOLD]キーで小数点を入力します。なお[./HOLD]キーは、Program、Combinationモードで1.1: Playページでカテゴリー・ホールド、10's ホールド機能として動作します。(☞PG P.2)

また、[ENTER]キーは、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチの設定時にも使用します。(☞PG P.6)

BANK [A]～[G]キー

BANK [A]～[G]キーは、Programモードでプログラムのバンクを選択するときや、Combinationモードでコンビネーションのバンクを選択する他に、Combinationモードでコンビネーションのティンバーに使用するプログラムのバンクや、Sequencerモード、Song Playモードでトラックに使用するプログラムのバンクを選択するときに使用します。
また、Write Program、Write Combination等のダイアログ内でのバンク設定に使用します。

[COMPARE]キー

エディットしているプログラムやコンビネーションの音色と、エディット前の(ライトされている)音色を比較するときに使用します。
プログラム、コンビネーションのエディット中に、このキーを押すと、LEDが点灯し、そのプログラム・ナンバー、コンビネーション・ナンバーに最後にライトした設定が呼び出されます。もう一度押すと、LEDは消灯し、元のエディット中の設定に戻ります。
[COMPARE]キーを押して呼び出した設定(ライトされている設定)をエディットしてしまうと、その時点でLEDは消灯し、もう一度押しても[COMPARE]キーを押す前の設定には戻りません。
Sequencerモードでは、パターンのリアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、イベント・エディット等を行った前後を比較するときに使用します。
例えばパターンのリアルタイム・レコーディング時に有効です。

① 任意のパターンにリアルタイム・レコーディングします。(テイク1)

② 再度、同じパターンにリアルタイム・レコーディングします。(テイク2)

③ [COMPARE]キーを押すとLEDが点灯し、テイク1が呼び出されます。

④ もう一度押すとLEDが消灯し、テイク2が呼び出されます。

⑤ ③の状態で再度同じパターンにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク1となります。
④の状態で再度同じパターンにリアルタイム・レコーディングすると(テイク3)、コンペアの対象はテイク2となります。

このように、1つ前のレコーディングやイベント・エディットの状態を呼び出すことができます。

Globalモードではコンペア機能は効きません。

また、Program、Combination、Sequencer、Song Playの各モードにおいて、KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]の操作時、[COMPARE]キーを押すとライトされている設定に戻ります。(☞PG P.6)

キーボード入力

パラメータの値として音名を入力するときや、ベロシティの値を入力するときは、本機の鍵盤等を使うことができます。
[ENTER]キーを押しながら、値として入力したい鍵盤を押すと、その音名やそのときのベロシティ値が入力されます。
GLOBAL 5.1: DKit、SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupページの画面が表示されているときに[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押すと、押した鍵盤に割り当てられている設定が呼び出されます。

クイック・スタート

電源のオン/オフ

電源をオンにする前に、「接続」(☞P.12)を参照して、目的に応じた接続が済んでいることを確認してください。

1. 電源オン

① 本機の[POWER]スイッチを押して電源をオンにします。

LCD画面に機種名、ソフトウエアのバージョンが表示されます。(下図は工場出荷時のLCD画面です。Version表示は予告なく変更される場合があります。)

② パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオンにします。

③ 本機の[VOLUME]スライダーを適当な位置まで上げ、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを調整します。

2. 電源オフ

① 本機の[VOLUME]スライダー、パワード・モニターやステレオ・アンプのボリュームを0にします。

② パワード・モニターやステレオ・アンプの電源をオフにします。

③ 本機の[POWER]スイッチを押して電源をオフにします。

内部メモリーへデータが書き込まれている間は、絶対に電源をオフにしないでください。
処理中に電源をオフにすると、メモリーへの書き込みが正常に終了しません。このような場合、再度電源をオンにすると本機は内部メモリーを正常化するために、自動的にイニシャライズ(初期化)します。これは故障ではありません。

以下の操作時に、内部メモリーへデータが書き込まれます。データの書き込み処理をしている間は、LCD画面に“ Now Writting into internal memory ”が表示されます。

- Program, Combination, Global Setting, Drum Kitsのライト(アップデート)
- DiskモードでのProgram, Combination, Global Setting, Drum Kitのロード
- Program, Combination, Global Setting, Drum Kit のMIDIダンプ・データ受信

電源をオンにしたときに選ばれるモードとページ

電源オンにしたときの状態は、“ **Power On Mode** ”(GLOBAL 1.1: System, Preferenceページ)の設定により異なります。

“ **Power On Mode** ”が**Reset**のとき(出荷時の設定)、自動的にCombinationモードの1.1:Playが選ばれます。

“ **Power On Mode** ”が**Memorize**のとき、前回電源オフにする直前のモード、ページが選ばれます。

Memorizeでは、電源オフにする直前のモードとページ、最後に選択していたCombinationモードのコンビネーション・ナンバーとProgramモードのプログラム・ナンバーを記憶しています。電源オン時に他のモードが選ばれている場合は、[COMBI]キー、[PROG]キーを押すと、前回、最後に選択していたコンビネーション・ナンバー、プログラム・ナンバーが1.1: Playページで選ばれます。

オプション増設時のLCD画面(電源オン時)

本機は、オプションの追加搭載が可能です。
電源オン時、搭載されているオプションの種類と内容を表示します。オプションの取り付け作業をした後は、必ずこの画面で正しく取り付けが行われているかを確認してください。取り付けたにもかかわらず、ここに表示されないときは、取り付けが正しく行われていません。電源をオフにして取り付け直してください。(☞オプションの取り付け方法についてはPG P.264を参照してください。)

OPTIONS

EXB-PCM Slot1(✱✱✱✱):
EXB-PCM Slot2(✱✱✱✱):
EXB-PCMシリーズ用スロット1、2にPCMエキスパンジョン・ボードが搭載されています。カッコ内にそのボードの種類が表示されます。
EXB-MOSS: EXB-MOSSオプションが搭載されています。

デモ演奏を聞く

ディスクの内容

本機には、1枚のフロッピー・ディスク(KMFD-00P)が付属されています。

PRELOAD.PCG

- プリロード・データ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング)

note PRELOAD.PCGをロードすると本体メモリーにライトされます。これらのデータは電源をオフにしても保存されます。

PRELOAD.PCGをロードすると、ロード前にライトされている.PCGデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめ、フロッピー・ディスクにデータをセーブしておいてください。(☞P.38)

PRELOAD.SNG

- デモ・ソング、デモ・ソング・キュー・リストのデータ

note PRELOAD.SNGは内蔵シーケンサー・メモリーにロードされます。このデータは電源をオフにするとデータは消滅します。

PRELOAD.SNGをロードすると、ロード前のソング等のデータは書き換えられます。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめ、フロッピー・ディスクにセーブしておいてください。(☞P.38)

Diskモードでデモ演奏のデータをロードする

① 付属のフロッピー・ディスク「KMFD-00P」をディスク・ドライブに挿入します。

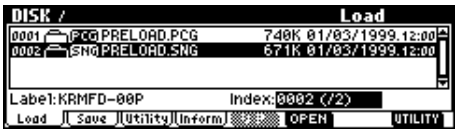
フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたは、「7. Diskモード」☞P.93を参照してください。

② [DISK]キーを押します。(LED点灯)

Diskモードに入ります。

③ [F1](“ Load ”)キーを押して、Loadページを選びます。

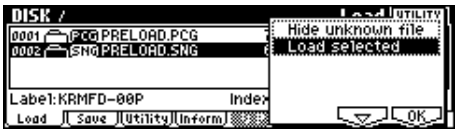
ファイルの情報が表示されます。



④ カーソル・キー [▲]、[▼]を押して「PRELOAD.SNG」を選びます。

表示が反転します。デモ演奏のデータです。

⑤ [F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ“ Load selected ”を選びます。



⑥ [F8](“ OK ”)キーを押します。

ダイアログが表示されます。

⑦ チェック・ボックスにチェックをつけます。

VALUE [▲]キーを押して“ **Load PRELOAD.PCG too** ”に**チェック**をつけます。ロードを実行すると、.SNGファイルのロードと同時に.PCGファイルもロードされます。

⑧ [F8](“ OK ”)キーを押します。

PRELOAD.PCG、PRELOAD.SNGの順でデータがロードされます。

データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

Memory Protectedダイアログが表示される場合は、メモリー・プロテクトのチェックをはずして、ロードし直してください。(☞P.38)

Sequencerモードでデモ・ソングを選択し、プレイ（再生）する

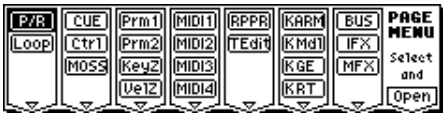
① [SEQ]キーを押します。(LED点灯)

Sequencerモードに入ります。

② SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページを表示します。

SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページが表示されない場合は次のように選択してください。

1) [MENU]キーを押します。
LCD画面にSequencerモードでのページ一覧が表示されます。



2) [F1]キーを押して“ **P/R** ”を選び、[F8](“ OPEN ”)キーを押します。
3) [F1]キーを押します。これでSEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページが表示されます。

③ カーソル・キー [▲]、[▼]を押して“ Song Select ”を選びます。

ソング・ネームが反転します。

④ VALUE [▲]、[▼]キーなどの[VALUE]コントローラを操作して、再生するデモ・ソングを選びます。

⑤ [START/STOP]キーを押します。

LEDが点滅し、選択した曲目が演奏されます。

⑥ 途中で演奏を止めるときは、もう1度［START/STOP］キーを押します。

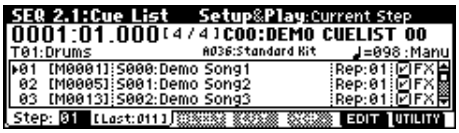
キュー・リストをプレイ（再生）する

デモ・ソング・キュー・リストを再生します。キュー・リストを使用すると、キュー・リストに設定した複数のソングを繰り返し演奏させたり、連続的にプレイ（再生）させることができます。(☞P.68)

① [MENU]キーを押します。

② [F2]キーを押して“ CUE ”を選び、[F8](“ OPEN ”)キー押します。

SEQ 2.1: CUE List, Setup&Playページが表示されます。



③ ［START/STOP］キーを押します。

④ 途中で演奏を止めるときは、もう1度［START/STOP］キーを押します。

最後のステップが**End**のとき、演奏がそこまで進むと自動的に止まります。最後のステップが**Continue to Step01**のとき、先頭から再度繰り返し演奏が続きます。

キュー・リストを選択するときは、“ Cue List Select ”を選び、ソングを選択するのと同様の手順で行います。前項④を参照してください。

プログラムを選択して、演奏する

Programモードでは、バンクA～Gのプログラムを選んで演奏することができます。プログラムを切り替えて、さまざまなプログラムの音色を確認してください。

プログラムの選択

① ［PROG］キーを押します。(LED点灯)

Programモードに入ります。LCD画面の上段に「PROG 1.1: Play」が表示されていることを確認してください。

プログラム・ナンバーの選択

② “ Program Select ”が選ばれていることを確認します。

選ばれていない場合は、カーソル・キー [▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“ **Program Select** ”の表示を反転させます。

③ [VALUE]コントローラで演奏するプログラムを選びます。

次のいずれかの方法で選びます。

- [VALUE]ダイヤルを回す。
- VALUE [▲]または[▼]キーを押す。
- テン・キー[0]～[9]でナンバーを指定して、[ENTER]キーを押す。

note 1.1: Playページでは、[VALUE]スライダーはコントローラとして機能し、プログラムを選択することができません。

④ 音色を確認します。

鍵盤を弾くと音色が確認できます。

プログラム・バンクの選択

Programモードではバンクを切り替えることによって異なるバンクのプログラムを選ぶことができます。
工場出荷時にはA, B, EとG～g(d)の各バンクにプログラムが収められています。(☞下表)

⑤ BANK [A]～[G]キーを押してバンクを選びます。

LCD画面左側に選択したバンクが表示されます。例えばバンクBを選ぶ場合、BANK [B]キーを押します。(LCD画面左上には**Bank B**が表示されます。)

Bank	Prog. No.	説 明
A, B, E	000…127	プリロード・プログラム用
C, D	000…127	EXB-PCMシリーズ・プログラム用 ユーザー・プログラム用
F	000…127	EXB-MOSSプログラム用
G	001…128	GM2キャピタル・プログラム
g(1)...g(9)	(☞VNL)	GM2バリエーション・プログラム
g(d)	(☞VNL)	GM2ドラムス・プログラム

A, B, E 工場出荷時、内部PCM ROMのさまざまなマルチサンプル、エフェクト、KARMA機能などを使用した多彩なプログラムがプリロード・プログラムとして収められています。

C, D 工場出荷時、プログラムは収められていません。別売オプションEXB-PCMシリーズ・プログラムを収納したり、自分で作成したプログラムを収納するためのバンクです。

F 別売オプションEXB-MOSSをインストールすると認識し、選択できます。EXB-MOSSプログラムを収納します。

A～Fの各128プログラム(合計768)にはプログラムをライトし、書き換えることができます。

G, g(1)...g(9), g(d) GM2の音色配列に準拠した256プログラム、9ドラムス・プログラムが収められています。このバンクのプログラムは読み出し専用です。バンクGは、GM2のキャピタル・プログラムです。バンクG、g(1)、g(2)～g(9)、g(d)で構成されています。001～128までの128プログラムが選択できます。

[G]キーを押すたびに次の順番でバンクが切り替わります。

G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→g(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G

☞ プログラム・ネーム等については「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

カテゴリーによるプログラムの選択

プログラムをキーボード、オルガン、ベース、ドラムスなどのカテゴリーから選択することができます。
すべてのプリロード・プログラムは工場出荷時、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

本機では次の2つの方法でカテゴリーによるプログラム選択ができます。

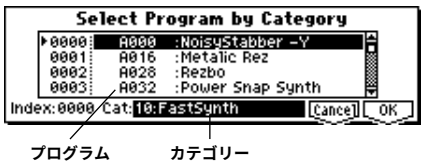
Select by Category

① **PROG 1.1: Playが表示されていることを確認してください。**

② **[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。**

③ **[F7]キーまたはカーソル・キー [▲]、[▼]を押して、“ Select by Category ”を選び、[F8]キーを押します。**

Select Program by Categoryダイアログが表示されます。枠内のリストにはカテゴリーに含まれるプログラムが表示されます。



④ **“ Cat ”を選び、[VALUE]コントローラで選択したいプログラムが含まれるカテゴリーを選びます。**

⑤ **カーソル・キー [▲]、[▼]を押してリスト内のプログラムを選びます。また、カーソル・キー [◄]、[►]を押して“ Index ”を選び、[VALUE]コントローラを操作しても選択できます。**

このとき、鍵盤で、選択した音色を確認することができます。

⑥ **実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。**

Cat. HOLD (Category Hold)

① **[./HOLD]キーを押して Cat. HOLD を表示します。**

カテゴリーが固定されます。

② **カーソル・キー [▲]、[◄]、[▼]、[►]を押して“ Category ”を選び、[VALUE]コントローラでカテゴリーを設定します。**

③ **カーソル・キー [▲]、[◄]、[▼]、[►]で“ Program Select ”を選び、VALUE [▲]、[▼]キー、[VALUE]ダイヤルを操作することによって、同じカテゴリーのプログラムを順番に選ぶことができます。**

④ **解除するときは、[./HOLD]キーを2回押して Cat. HOLD の表示を消します。**

note PROG 1.1: Playで[./HOLD]キーを押すと、Cat. HOLD → 10's HOLD →解除の順番で動作します。

10's HOLDによるプログラムの選択

プログラム・ナンバーの10の位を固定してプログラムを選びます。

① **[./HOLD]キーを押して 10's HOLD を表示します。**

プログラム・ナンバー10の位が固定されます。

② **テン・キー[0]～[9]を押すと、1の位がワン・アクションで入力できます。**

③ **VALUE [▲]、[▼]キーを押すと10の位が変わります。**

④ **解除するときは、[./HOLD]キーを押して 10's HOLD の表示を消します。**

接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続した別売オプション・コルグ PS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチにプログラムを選択する機能を割り当てることができます。(☞P.101)

MIDI機器からの選択

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラムを選択できます。(☞PG P.246)

コンビネーションを選択して、演奏する

Combinationモードでは、**バンクA～F**のコンビネーションを選んで演奏することができます。コンビネーションを切り替えて、さまざまなコンビネーションの音色を確認してください。

コンビネーションの選択

① **[COMBI]キーを押します。(LED点灯)**

Combinationモードに入ります。LCD画面の上段に「COMBI 1.1: Play」が表示されていることを確認してください。

コンビネーション・ナンバーの選択

② **“ Combi Select ”が選ばれていることを確認します。**

選ばれていない場合は、カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“ **Combi Select** ”の表示を反転させます。

③ **[VALUE]コントローラで演奏するコンビネーションを選びます。**

☞ P.20「プログラムの選択」③

④ **音色を確認します。**

鍵盤を弾くと音色が確認できます。

コンビネーション・バンクの選択

Combinationモードではバンクを切り替えることによって異なるバンクのコンビネーションを選ぶことができます。
工場出荷時にはA, B, Eの各バンクにコンビネーションが収められています。(☞右表)

⑤ **BANK [A]～[F]キーを押してバンクを選びます。**

LCD画面左側に選択したバンクが表示されます。
例えばバンクBを選ぶ場合、BANK [B]キーを押します。
(LCD画面左上には**Bank B**が表示されます。)

Bank	Prog. No.	説明
A, B, E	000…127	プリロード・コンビネーション用
C, D	000…127	EXB-PCMシリーズ・コンビネーション用 ユーザー・コンビネーション用
F	000…127	EXB-MOSSコンビネーション用 ユーザー・コンビネーション用

A, B, E 工場出荷時、プログラムを組み合わせ、エフェクト、KARMAモジュールなどを使用した多彩なコンビネーションがプリロード・コンビネーションとして収められています。

C, D 工場出荷時、コンビネーションは収められていません。別売オプションEXB-PCMシリーズ・コンビネーションを収納したり、自分で作成したコンビネーションを収納するためのバンクです。

F 工場出荷時、コンビネーションは収められていません。別売オプションEXB-MOSSコンビネーションを収納したり、自分で作成したコンビネーションを収納するためのバンクです。

A～Fの各128コンビネーション(合計768)にはコンビネーションをライトし、書き換えることができます。

☞ コンビネーション・ネーム等については「VNL」(Voice Name List)を参照してください。

カテゴリーによるコンビネーションの選択

プログラムと同様にコンビネーションを16種類のカテゴリーから選ぶことができます。
工場出荷時、16個のカテゴリーに分類されています。カテゴリーを選択し、そのカテゴリーに含まれるプログラムを選ぶことができます。

☞ P.21「カテゴリーによるプログラムの選択」

10's Holdによるコンビネーションの選択

コンビネーション・ナンバーの10の位を固定し、テン・キーを1度押すだけでコンビネーションの1の位を変更し、コンビネーションを切り替えることができます。

☞ P.21「10's HOLDによるプログラムの選択」

接続したスイッチによる選択

リア・パネルのASSIGNABLE SWITCH端子へ接続した別売オプション・コルグ PS-1等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチにプログラム(コンビネーション)を選択する機能を割り当てることができます。(☞P.101)

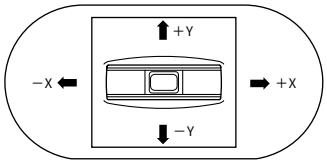
MIDI機器からの選択

外部MIDI機器からMIDIプログラム・チェンジを送信して、本機で受信することによってプログラム(コンビネーション)を選択できます。(☞PG P.247)

コントローラで音を変化させる

本機は、演奏中に音色、音程、音量、エフェクトなどをリアルタイムにコントロールするさまざまなコントローラを備えています。

ジョイスティック



JS(＋X): ジョイスティックを右側に傾けて効果をかけます。
通常はピッチのコントロール(ピッチ・アップ)に使用します。

JS(－X): ジョイスティックを左側に傾けて効果をかけます。
通常はピッチのコントロール(ピッチ・ダウン)に使用します。

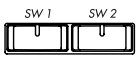
JS(＋Y): ジョイスティックを向こう(奥)側に傾けて効果をかけます。
通常は、オシレータLFO(ビブラート)のコントロールに使用します。

JS(－Y): ジョイスティックを手前に傾けて効果をかけます。
通常は、フィルターLFO(ワウワウ)のコントロールに使用します。

note [SW1]、[SW2]キーのロック機能を使用して、ジョイスティックを中央に戻した後にもその効果を持続させることができます。操作方法は、「SW1, SW2」を参照してください。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメータやエフェクト・パラメータをコントロールすることができます。

SW1, SW2



オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用して、プログラム・パラメータやエフェクト・パラメータをコントロールすることができます。
その他、オクターブの切り替え、ポルタメント機能のオン/オフのコントロールや、ジョイスティック、アフタータッチの効果などを持続させるロック機能として使用できます。

[SW1]、[SW2]キーの動作は、キーを押すたびにオン/オフが切り替わる**Toggle**と、キーを押している間だけオンになる**Momentary**があります。

note [SW1]、[SW2]キーの機能は、Programモードでは1.1: Play, Programページで、Combinationモードでは1.1: Play, Combinationページでそれぞれ確認できます。(☞P.25)

note プログラム、コンビネーションのライト時に[SW1]、[SW2]キーのオン/オフの状態が保存されます。

note [SW1]、[SW2]キーの機能の設定方法はP.103を参照してください。

ロック機能

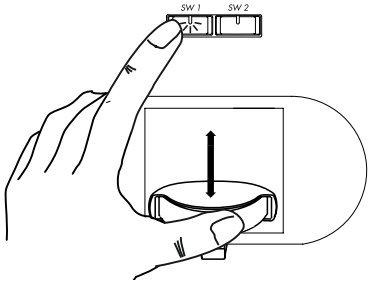
ジョイスティック

[SW1]、[SW2]キーの機能を**JS X Lock**、**JS+Y Lock**、**JS-Y Lock**に設定すると、ジョイスティックを傾けた状態の音色を、ジョイスティックを離して中央に戻した後にも、その効果を持続させることができます。
[SW1]キーの機能が**JS-Y Lock**で、動作が**Toggle**のとき、次の例のようにロック機能を使用できます。

① **ジョイスティックを手前に傾けて、音色を変化させます。**

② **ジョイスティックを手前に傾けたまま、[SW1]キーを押します([SW1]キーのLED点灯)。**

この時点の音色が保持されます。



③ **ジョイスティックを離したり、再度手前に傾けても、[SW1]キーを押したときの音色のままとなります。**

この状態を**ロック**といいます。左右、奥に傾けるとその効果は有効です。

④ **ロックを解除するときは、再度[SW1]キーを押します。**

アフタータッチ

[SW1]、[SW2]キーの機能を**AfterT Lock**に設定すると、鍵盤を押し込んでアフタータッチ効果がかかった音色を、鍵盤を押し戻した後も持続させることができます。

[SW1]キーの機能が**AfterT Lock**で、動作が**Toggle**のとき、次の例のようにロック機能を使用できます。

① **鍵盤を弾いてさらに押し込みます。(アフタータッチ効果)**

音色が変化します。

② **そのままの状態で、[SW1]キーを押します。([SW1]キーのLED点灯)**

③ **鍵盤を弾いて押し込んでも、[SW1]キーを押したときの音色のままとなります。**

④ **ロックを解除するときは、再度[SW1]キーを押します。**

REALTIME CONTROLS [1], [2], [3], [4]

フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEGや、音量、ポルタメント・タイム、パンや、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。

① **REALTIME CONTROLS [SELECT]キーを押して、リアルタイム・コントローラの機能をAモード、Bモードに切り替えます。**

押すたびにA、Bのモードが順番に選ばれてLEDが点灯します。

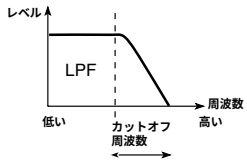
② **コントロールしたいノブを回して、音色等を変化させます。**

Aモードのコントロール

Aモードのときに、ノブ[1]～[4]を操作すると、以下がコントロール/エディットされます。
ノブをセンター位置(時計12時方向)にするとプログラム・パラメータでの設定値になります。

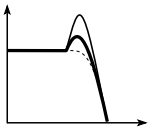
ノブ[1]: LPF CUTOFF

ローパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。
フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。
プログラム・パラメータの設定によってその効果は異なりますが、通常ノブを左に回すと音色が暗くなり、右に回すと明るくなります。

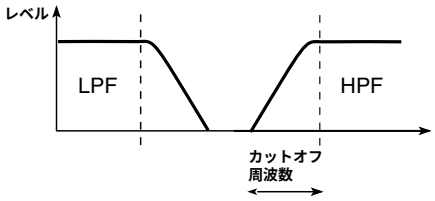


ノブ[2]: RESONANCE/HPF

ローパス・フィルターのレゾナンス・レベルまたはハイパス・フィルターのカットオフ周波数を調整します。
プログラムに設定されているフィルター・タイプによってコントロールされる内容が異なります。
フィルター・レゾナンス・レベルを調整すると、レゾナンス・レベルが増減して、音色に独特のクセがつきます。

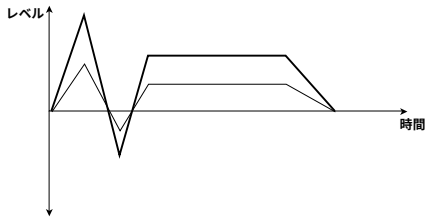


ハイパス・フィルターのカットオフを調整すると、音色の明るさが変化します。



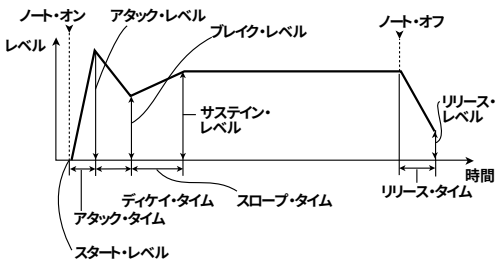
ノブ[3]: EG-INTENSITY

フィルターEGインテンシティ(フィルターEGのかかり具合)を調整します。
ノブを操作するとフィルターEGのかかり具合が変化します。通常ノブを左に回すとフィルターEGの効果が浅くなり、右に回すと深くなります。フィルターEGは、フィルターのカットオフ周波数を基準に動作しますので、ノブ[1]とノブ[3]の両方の操作によってフィルターによる音色変化をコントロールします。



ノブ[4]: EG-RELEASE

フィルターとアンプのEGリリース・タイムを調整します。ノート・オフから音が消えるまでの時間を設定します。
ノブを操作するとフィルターEG、アンプEGのリリース・タイムが変化します。通常ノブを左に回すとリリース・タイムが短くなり、右に回すと長くなります。



Bモードのコントロール

音量、ポルタメント・タイム、パンやフィルターとアンプのEG、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をコントロールすることができます。
プリロード・プログラム、コンビネーションごとに、効果的な機能がBモードにアサインされています。

Bモードのときの機能は、プログラム、コンビネーション、シーケンサーおよびSong Playモードに対してそれぞれ設定できます。(☞P.103)

REALTIME CONTROLS Bモード、[SW1]、[SW2]キーにアサインしているパラメータ表示

Program、Combinationモードでは、リアルタイム・コントロール・ノブ[1]、[2]、[3]、[4]のBモードおよび[SW1]、[SW2]キーの機能を1.1: Playページで確認できます。

[VALUE]スライダー

PROG 1.1: Playで“ **Program Select** ”を選んでいるとき、またはCOMBI 1.1: Playで“ **Combi Select** ”を選んでいるとき、オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして使用できます。プログラム・パラメータやエフェクト・パラメータをコントロールできます。

キーボード(鍵盤)

ベロシティ (Velocity)

鍵盤を打鍵する強さによって効果をかけます。
通常は、音量、EGの速さや感度等をコントロールするために使用します。

アフター・タッチ (After Touch)

鍵盤を打鍵した後に、さらに鍵盤を押し込む強さによって効果をかけます。
通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度等をコントロールするために使用します。

ノート・ナンバー (Note Number)

ノート・ナンバー(鍵盤の位置)によって効果をかけます。
通常は、音量、音色(カットオフ・フリケンシー)、LFOの感度、EGの速さ等をコントロールするために使用します。

note オルタネート・モジュレーションやエフェクト・ダイナミック・モジュレーションのソースとして上記コントローラを使用して、プログラム・パラメータやエフェクト・パラメータをコントロールすることができます。
また、Dynamic MIDIソースとして上記コントローラを使用して、KARMA機能をコントロールすることができます。

フット・ペダル

ダンパー・ペダル (Damper Pedal)

別売オプション・コルグDS-1Hダンパー・ペダル等のスイッチ・タイプのペダルを接続します。DS-1Hを接続した場合ハーフ・ダンパー・ペダルとして機能します。それ以外のペダルではハーフ・ダンパー機能は使用できません。

アサイナブル・フット・スイッチ (Assignable Foot Switch)

リア・パネルASSIGNABLE SWITCH端子に接続した別売オプション・コルグPS-1フット・スイッチ等のオン/オフを切り替えるタイプのフット・スイッチを踏み込むことで、割り当てた機能のオン/オフを切り替えます。
フット・スイッチの機能は、GLOBAL 6.1: Controller“ Foot SW Assign ”で設定します。(☞ P.101)

アサイナブル・フット・ペダル (Assignable Foot Pedal)

リア・パネルASSIGNABLE PEDAL端子に接続した別売オプション・コルグ XVP-10 EXP/VOLペダル、EXP-2フット・コントローラ等を踏み込んで、効果をかけます。
フット・スイッチの機能は、GLOBAL 6.1: Controller“ Foot Pedal Assign ”で設定します。(☞ P.101)

KARMA REALTIME CONTROLS

KARMA機能をリアルタイムにコントロールして、フレーズやパターンをさまざまに変化させます。(☞ P.27)

KARMA機能を使って演奏する

KARMA機能は、鍵盤やMIDI IN端子から入力されたノート・データをもとに、ギターやキーボードのバッキング・リフ、ベースのフレーズ、ドラムス・パターンなど多彩なフレーズやパターンを自動的に生成する機能です。また、KARMA REALTIME CONTROLSのノブやスイッチの操作で、フレーズやパターンを自在に変化させることが可能です。

本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルを網羅し、KARMA機能を十二分に活用したプログラム、コンビネーションがプリロードされています。これらのプログラム、コンビネーションではあらかじめ効果的なKARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチ、キーの設定がされています。

Programモードで KARMA機能を使って演奏する

Programモードでは、1つのKARMAモジュールを使用して、プログラム音色にあったフレーズやパターンを演奏します。

プログラムの選択とKARMA機能のオン/オフ

① [PROG]キーを押してProgramモードに入り、プログラムを選びます。(「1. プログラムの選択」☞P.20)

プログラムを切り替えていくとKARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーのLEDが点灯するプログラムがあります。

鍵盤やCHORD TRIGGER [1]～[4]キーを弾くと、KARMA機能による演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも[ON/OFF]キーを押すと(LED点灯)、KARMA機能がオンになります。

演奏のテンポ調整

① [TEMPO]ノブを回して、演奏テンポを調整します。

LCD画面右上の“♩= ”の値が変わります。**40～240**の範囲で設定できます。[TEMPO]ノブの上にあるLEDが4分音符(♩)で点滅します。

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]で“♩= ”を選択、テン・キー[0]～[9]でテンポを入力し、[ENTER]キーを押しても設定できます。その他、VALUEコントローラでも設定できます。設定したテンポに同期してLEDが点滅します。

note プログラムのライト時にノブの状態が保存されます。

“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1: MIDI)を**External**に設定しているときは、“♩= ”**EXT**と表示され、外部MIDI機器とテンポを同期させることができます。このときは、本機でテンポを変えることはできません。

ノート・オン/オフとキーゾーンの確認

鍵盤や[CHORD TRIGGER]キー、MIDI IN端子からのノート情報と、KARMAモジュールが生成したノート・オン/オフの情報、認識したコード名をリアルタイムで表示します。

① PROG 1.1: Playで[F6]キーを押して、KARMA Note Activityページを選びます。

鍵盤やCHORD TRIGGER [1]～[4]キーを押さえると、“ Chord[A] ”にKARMAモジュールが認識したコード名が表示されます。

KARMAモジュールのキー・ゾーンを実線で表示します。(☞P.81「KARMA機能が動作する鍵盤範囲を設定する」)

また、“ Note Activity Display ”にKARMAモジュールが生成したノート・オン/オフの状態を表示します。

KARMA REALTIME CONTROLSの操作

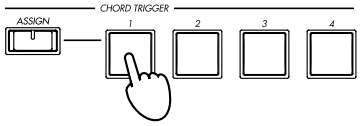
note KARMA REALTIME CONTROLSの状態は、プログラムのライト時に保存されます。

KARMA機能のオン/オフ: [ON/OFF]キー

[ON/OFF]キーを押すたびにKARMA機能のオン/オフが切り替わります。**オン**のとき、キーのLEDが点灯します。鍵盤やCHORD TRIGGER [1]～[4]キーを押すと、KARMAモジュールで選択されているGEによるフレーズやパターンの演奏がスタートします。

CHORD TRIGGERキーを使った演奏: CHORD TRIGGER [1]～[4]キー

CHORD TRIGGER[1]～[4]キーを押すと、設定されたコード(最大8ノートと1ベロシティの設定が可能)が発音し、KARMA機能が動作します。プリロード・プログラムでは、効果的なコードがあらかじめ設定されています。鍵盤での演奏と組み合わせることも可能です。

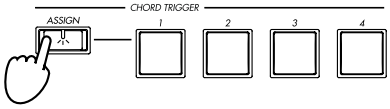


CHORD TRIGGERキーにコードを設定: CHORD TRIGGER [ASSIGN]キー

CHORD TRIGGER[1]～[4]キーにコードを設定します。1キーに対し、最大8ノートと1ベロシティが設定可能です。設定には2通りの方法があります。

設定方法1:

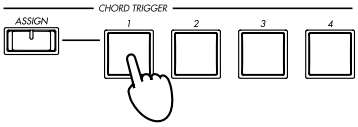
① CHORD TRIGGER [ASSIGN]キーを押します。
[ASSIGN]キーのLEDが点灯します。



② 本体の鍵盤を押さえます。

note 同時に鍵盤を押さえられない複雑なコードは、最初に押さえた鍵盤を押さえたままにして、別の手で1音ずつノートを追加する方法でも設定できます。

③ CHORD TRIGGER[1]～[4]のうちいずれかを押します。②で押さえたノート/コードが設定されます。
[ASSIGN]キーのLEDが消灯します。



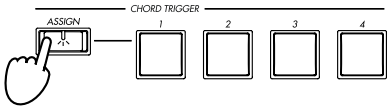
ベロシティ値は、②で鍵盤を押さえた最後のノート・オンのベロシティが設定されます。

④ 再度CHORD TRIGGER[1]～[4]キーを押すと、設定されたノート/コードで発音します。

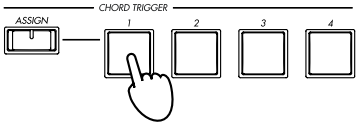
設定方法2:

① 本体の鍵盤を押さえます。

② CHORD TRIGGER [ASSIGN]キーを押します。
[ASSIGN]キーのLEDが点灯します。



③ CHORD TRIGGER[1]～[4]キーのうち、いずれかを押します。①で押さえたノート/コードが設定されます。
[ASSIGN]キーのLEDが消灯します。



ベロシティ値は、①で鍵盤を押さえた最後のノート・オンのベロシティが設定されます。

④ 再度CHORD TRIGGER[1]～[4]キーを押すと、設定されたノート/コードで発音します。

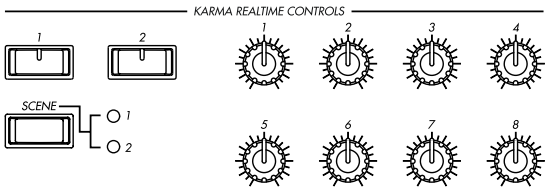
鍵盤やCHORD TRIGGERキーから手を離しても演奏を続けさせる: [LATCH]キー

鍵盤やCHORD TRIGGER [1]～[4]キーから手を離した後も演奏を続けさせるかを設定します。

LEDが点灯: ラッチがオンの状態です。鍵盤、CHORD TRIGGER [1]～[4]キーから手を離しても演奏を続けます。
LEDが消灯: ラッチがオフの状態です。鍵盤、CHORD TRIGGER [1]～[4]キーから手を離すと、演奏が止まります。

KARMAモジュールのフレーズやパターンを変化させる: ノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]、[SCENE]キー

KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]、[SCENE]キーを操作して、演奏されるフレーズやパターンを多彩に変化させることが可能です。

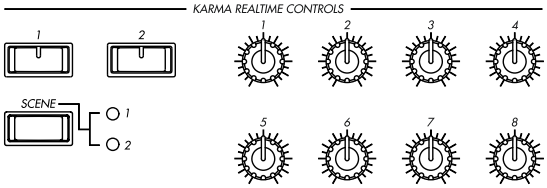


① PROG 1.1: Playで[F5]キーを押して、KARMA RTCページを選びます。

プログラムごとに設定されているノブ、スイッチのグラフィックと名前が表示されます。

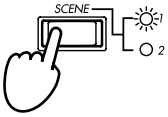
プリロード・プログラムでは、あらかじめKARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチの機能名が設定されています。

② KARMA REALTIME CONTROLSノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]を操作すると、設定された動作でパターンやフレーズが変化します。

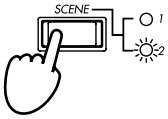


③ [SCENE]キーを押すと、押すたびに1、2のLED点灯が切り替わります。

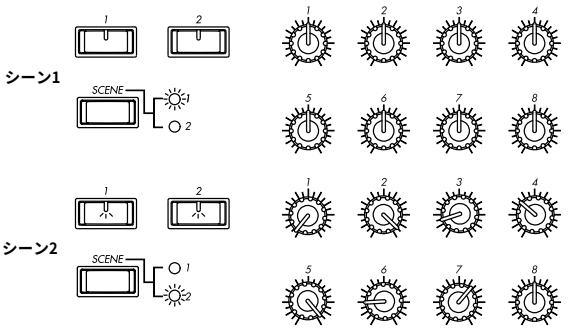
“ 1 ”LEDが点灯: シーン1が選択されます。



“ 2 ”LEDが点灯: シーン2が選択されます。



[SCENE]キーでは、ノブ[1]～[8]とスイッチ[1]/[2]の値を2パターン保持することができます。[SCENE]キーを押すことで、瞬時にノブ[1]～[8]とスイッチ[1]/[2]の状態の組み合わせを呼び出すことができます。



図はイメージを示すもので、実際のノブの位置は、シーンを切り替えても変化しません。

操作したノブ[1]～[8]とスイッチ[1]/[2]による変化は、シーンを切り替えても、他のプログラムを選択するまで保持されます。プログラムのライト時に**シーン1**、**シーン2**のノブ[1]～[8]とスイッチ[1]/[2]の状態にそれぞれが保存されます。

ノブ、スイッチのグラフィック表示

ノブ、スイッチを操作しプログラムにライトされている値を変更すると、LCD画面のノブ、スイッチのグラフィック表示が黒い反転表示なります。

ノブ、スイッチをプログラムにライトされている値に戻すと、ノブ、スイッチのグラフィック表示がもとに戻ります。

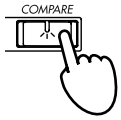
ノブ、スイッチ操作後に、もとの状態に戻したいときなどに有効です。

ノブ、スイッチの状態を戻す

ノブ、スイッチのグラフィック表示を見ながら設定を戻す方法のほかに、以下の方法が可能です。

プログラム全体を戻す

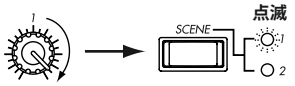
○ [COMPARE]キーを押します。このときプログラム全体の設定がライトされている状態に戻ります。(☞P.15「基本操作ー[COMPARE]キー」、PG P.6)



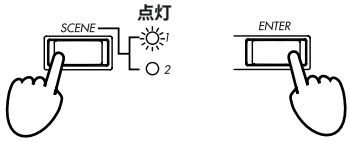
再度、[COMPARE]キーを押すと、プログラムを変更した状態になります。

選択しているシーンのすべてのノブ、スイッチ設定を戻す

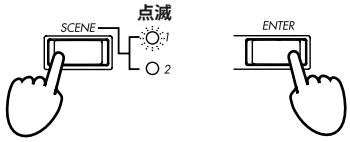
① ノブ、スイッチを操作しプログラムにライトされている値を変更すると、そのとき対象となっているSCENEのLEDが点滅します。



② このとき、[ENTER]キーを押しながら[SCENE]キーを押すと、すべてのノブ、スイッチが自動的にライトされている値に戻ります。(LEDの点滅は止まります。)

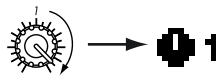


③ 再度、[ENTER]キーを押しながら[SCENE]キーを押すと、すべてのノブ、スイッチが自動的に①の状態に戻ります。(LEDが点滅します。)

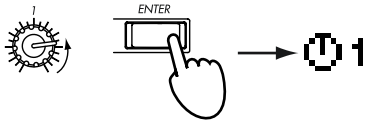


1つのノブまたはスイッチの設定を戻す

① ノブ、スイッチを操作し、プログラムにライトされている値を変更すると、変更したノブ、スイッチのグラフィック表示が黒い反転表示になります。



② このとき、[ENTER]キーを押しながら変更したノブ、スイッチを操作すると、選択したノブ、スイッチが自動的にライトされている値に戻ります。

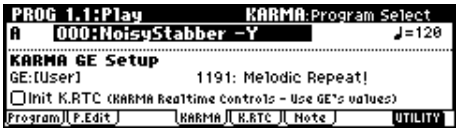


GE (Generated Effect)の選択

KARMA機能がオンのときに、発生するフレーズやパターンは、KARMAモジュールで選択されたGEにより生成されます。本機には、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルで使用できる、多種多様なGEをプリセットしています。(☞P.78「KARMAについて－KARMA機能の構成」)

プリロード・プログラムでは、プログラム音色に適したGEがあらかじめ選択されています。別のGEに変更することで、フレーズやパターンは大きく変化します。

○ PROG 1.1: Playで[F4]キーを押して、KARMAページを選びます。



① カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して“ GE Select ”を選びます。

② [VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、VALUE[▲]、[▼]キーでGEを選びます。

テン・キー[0]～[9]でパターン・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押すことによっても選択できます。

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でカテゴリーからGEを選択することができます。(☞PG P.2、P.5「Select by Category」、VNL)

“Init. K.RTC” (Init. KARMA REALTIME CONTROLS)

GEを選択するときに、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチの設定をイニシャライズするかどうかを設定します。**On (チェックする)**にすると、GEが生成するフレーズやパターンをオリジナルの状態で確認できます。通常、GE選択時は**On**にします。(☞P.80「KARMA機能について－ ProgramモードのKARMA機能設定」、PG P.5 PROG 1.1－3a)

KARMAモジュール・パラメータの設定

KARMAモジュール・パラメータ等の設定については、P.80「KARMA機能について－ ProgramモードのKARMA機能設定」を参照してください。

Combinationモードで KARMA機能を使って演奏する

Combinationモードでは、最大4つのKARMAモジュールを同時に動作させることが可能です。ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけるなど、4つのKARMAモジュールと、8つのティンバー・プログラムを組み合わせたさまざまな設定が可能です。

コンビネーションの選択とKARMA機能のオン/オフ

① [COMBI]キーを押して、Combinationモードに入り、コンビネーションを選びます。(☞P.22「2. コンビネーションの選択」)

コンビネーションを切り替えていくと、[ON/OFF]キーのLEDが点灯するコンビネーションがあります。

鍵盤やCHORD TRIGGER[1]～[4]キーを弾くとKARMA機能による演奏がスタートします。

また、その他のプログラムでも[ON/OFF]キーを押すと(LED点灯)、KARMA機能がオンになります。

演奏のテンポ調整

プログラム同様に、[TEMPO]ノブを回して、演奏テンポを調整します。テンポを変えると動作しているKARMAモジュールすべての演奏テンポが変化します。(☞P.26)

それぞれのKARMAモジュールの演奏テンポを個別に設定することはできません。

ノート・オン/オフとキーゾーンの確認

鍵盤や[CHORD TRIGGER]キー、MIDI IN端子からのノート情報と、KARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]が生成したノート・オン/オフの情報、認識したコード名をリアルタイムで表示します。

○ **COMBI 1.1: Playで[F6]キーを押して、KARMA Note Activityページを選びます。**

鍵盤やCHORD TRIGGER [1]～[4]キーを押さえると、" [A]、[B]、[C]、[D] "に各KARMAモジュールが認識したコード名を表示します。(KARMAモジュールの設定によってコードの認識は異なります。)" Note Activity Display "にKARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]が生成したノート・オン/オフの状態を表示します。

また、KARMAモジュールのキー・ゾーンを実線で表示します。

KARMA REALTIME CONTROLSの操作

プログラム同様に、KARMA REALTIME CONTROLSの操作によりKARMA機能をコントロールします。

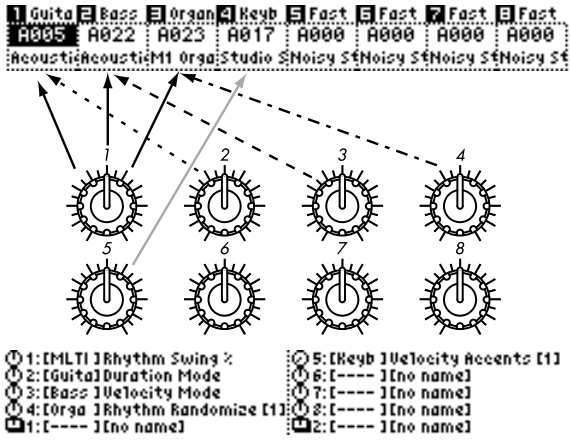
note KARMA REALTIME CONTROLSの状態は、プログラムのライト時に保存されます。

ノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]のName表示

プログラム同様に、コンビネーションごとに設定されているノブ、スイッチのグラフィックと名前が表示されます。

コンビネーションでは、KARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチによってコントロールされるティンバーに使用しているプログラムのカテゴリーが[ ]内に自動的に表示されます。複数のティンバーを同時にコントロールする場合は、**[MLTI]**と表示されます。

KARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチによって、どのティンバーのフレーズがコントロールされるかが分かります。



動作させるKARMAモジュールの設定("Run"、"Solo"の設定)

Combinationモードでは、最大4つのKARMAモジュールを同時に動作させることが可能です。

KARMA機能オフときは、すべてのKARMAモジュールが停止します。**KARMA機能オン**ときは、ここで設定するKARMAモジュールが動作します。

① COMBI 1.1: Playで[F4]キーを押して、KARMAページを選びます。

②" Run "、" Solo "でKARMAオン時に動作するモジュールを設定します。(☞ PG P.47 COMBI 1.1－4b)

" Run "が**On(チェックした)**のKARMAモジュールが動作します。

" Solo "を**On(チェックした)**にすると、KARMAモジュールは、そのモジュールだけが動作します。GEの選択時や演奏されるフレーズを確認するときに有効です。

" Solo "を**On(チェックした)**にしたモジュールは、**" Run "**が**Off(チェックしない)**でも動作します。

" Solo "の設定は、他のコンビネーションに切り替えたときにクリアされます。また、ライトしてもメモリーされません。

Keybo : 0000 Keybo : 0001 Keybo : 0002 Keybo : 0003
Guitar strum 6 Strumming Regg Strumming Regg Guitar strum 7
Run Solo Run Solo Run Solo Run Solo

KARMAモジュール[A]が動作します。

Keybo : 0000 Keybo : 0001 Keybo : 0002 Keybo : 0003
Guitar strum 6 Strumming Regg Strumming Regg Guitar strum 7
Run Solo Run Solo Run Solo Run Solo

KARMAモジュール[B]が動作します。

Keybo : 0000 Keybo : 0001 Keybo : 0002 Keybo : 0003
Guitar strum 6 Strumming Regg Strumming Regg Guitar strum 7
Run Solo Run Solo Run Solo Run Solo

KARMAモジュール[A]、[B]が動作します。

KARMAモジュール MIDI I/Oチャンネルの設定

各KARMAモジュールのMIDI入出力チャンネルの設定と各ティンバーのMIDIチャンネルの設定で、KARMAモジュールによって発音するティンバーのルーティングが決定します。

KARMAモジュールのMIDI出力チャンネルとティンバーのMIDIチャンネルを合わせることで、動作中のKARMAモジュールのフレーズやパターンをティンバーが発音します。設定の方法は、P.83「KARMA機能の設定－Combinationモードでの KARMA機能の設定」、PG P.58 COMBI 6.1－2aを参照してください。

GE (Generated Effect)の選択

プログラム同様に、**“ GE Select ”**で各モジュールに使用するGEを選択します。(☞P.83「KARMA機能についてーCombinationモードのKARMA設定」)

“Init. K.RTC” (Init. KARMA REALTIME CONTROLS)

GEを選択するときにKARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチの設定をイニシャライズするかどうかを設定します。**On (チェックする)**にすると、GEが生成するフレーズやパターンをプリセットの状態で確認できます。通常、GE選択時は**On**にします。(☞P.83 「KARMA機能についてーCombinationモードのKARMA設定」、PG P.5 PROG 1.1ー3a)

KARMAモジュール・パラメータの設定

KARMAモジュール・パラメータ等の設定については、P.83「KARMA機能についてーCombinationモードのKARMA設定」を参照してください。

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する

Sequencerモードには、**RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能**が装備されています。

RPPR機能とは、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを、鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムで演奏したり、その演奏をレコーディングすることができます。(プリセット・パターンは、ドラムス・トラックに適したパターンがあらかじめ内部メモリーに収められています。)

ここでは、RPPRデモ用の.SNGデータをロードして演奏してみましょう。

① **付属フロッピー・ディスク「KMFD-00P」から" PRELOAD. SNG "をロードします。**

「Diskモードでデモ演奏のデータをロードする」(☞P.18)を参照して" PRELOAD. SNG "をロードしてください。

② **[SEQ]キーを押し(LED点灯)、Sequencerモードに入り、SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページを表示します。**

③ **" Song Select "で006: FEVERを選びます。**

「Sequencerモードでデモ・ソングを選択し、プレイ(再生)する」(☞P.19)を参照してソングを選択してください。

④ **" RPPR "のチェック・ボックスがチェックされていることを確認します。**

チェックする: 設定してあるRPPRが動作します。(5.1: RPPR, RPPR Setupで設定)
チェックしない: RPPRは動作しません。通常のSequencerモードの動作です。

⑤ **適当な鍵盤を弾きます。**

鍵盤に割り当てられているパターンが演奏されます。
鍵盤から手を離しても演奏が続く場合がありますが、その鍵盤をもう一度弾いたり、C2より下のキーを弾くと演奏が止まります。

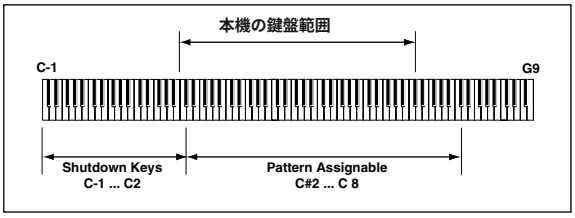
Shutdown Keys:

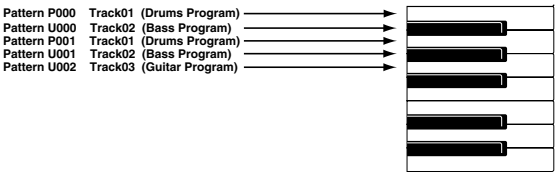
C－1～C2の鍵盤を弾くと、演奏中のパターンが止まります。

Pattern Assignable:

C#2～C8の72キーでは、それぞれのキーで演奏するパターンとトラック等のアサインを行うことができます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

下図の例のように、キーごとに演奏するパターンと演奏するトラックを設定することで、弾くキーによってドラムスのパターン、ベースのフレーズ、ギターのカッティング、....のように演奏することができます。





プログラムの簡単なエディット

プログラムの音色の変更/作成は、PROG 2.1: Ed－Basic～7.3: Ed－MasterFxで行いますが、PROG 1.1: Play, Perform. Editページでもパフォーマンス・エディターを使用して、簡単なエディットができます。またREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブでも音色を変更できます。

プログラムのエディットとは、プログラムを構成しているパラメータを変更し、音色を変えたり、コントローラ、エフェクトやKARMA等を設定することをいいます。

パフォーマンス・エディターとREALTIME CONTROLS Aモード(またBモードにCC#70～79をアサインしているとき)[1]～[4]ノブでエディットした音色は、プログラム・ライトによって保存できます。

(ただし、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブでエディットした音色は、KARMA [ON/OFF]キーがオンのとき、プログラム・ライトで保存されません。KARMA [ON/OFF]キーが、オフのときにプログラム・ライトを行ってください。

エディットした内容は、他のプログラムを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。データを保存しておきたい場合はライトしてください。(☞ P.38)

パフォーマンス・エディット

① **[PROG]キーを押して(LED点灯)、Programモードに入ります。**

② **[F2](" P.Edit ")キーを押します。**

Perform. Editページが表示されます。

③ **パフォーマンス・エディターを操作して音を変化させます。**

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して目的のパフォーマンス・エディターを選び、[VALUE]コントローラを操作します。パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個のスライダーを操作することで、音色変化が得られます。スライダーを操作すると、複数のプログラム・パラメータがまとめてエディットされます。

プログラム・パラメータの設定によっては、あまり変化のない場合もあります。

Octave
オクターブを設定します。

Pitch Stretch
オシレータのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

バンクFのプログラムでは、このパフォーマンス・エディットは使用できません。

OSC Balance
オシレータ1、2のレベル・バランスを調整します。

" **Mode** (Oscillator Mode) "(PROG 2.1: Ed－Basic, Prog Basicページ)が**Single**のプログラムでは、オシレータ2は発音しません。オシレータ1のレベルのみが変化します。また**Drums**のプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

Amp Level
アンプ・レベルを調整します。プログラム全体の音量を設定します。

Attack Time
フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。

アタック・タイムの調整はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも調整します。

Decay Time
フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。

IFX Balance
インサート・エフェクト1～5の" **W/D** "(Wet/Dry)をまとめて調整します。

MFX Balance
マスター・エフェクトのリターン1、2パラメータをまとめて調整します。

リアルタイム・コントロール

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブの操作で、フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEGや、音量、ポルタメント・タイム、パンや、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をエディットできます。(☞ P.24)

コンビネーションの簡単なエディット

コンビネーションは、複数(最大8個)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

コンビネーションのエディットとは、ティンバーのプログラムを選び直して音色を変えたり、発音する鍵盤の位置やベロシティ値を変更するなど、コンビネーションの音色を変えたり、コントローラ、エフェクトやKARMA機能等を設定することをいいます。

コンビネーションのエディットはCOMBI 2.1: Edー Prog/Mix～7.3: Edー MasterFXで行いますが、COMBI 1.1: Playでも、バンク/プログラムの選択(“ Program Select ”)や、パン(“ Pan ”)、ボリューム(“ Volume ”)が設定できます。

エディットした内容は、他のコンビネーションを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。データを保存しておきたい場合はライトしてください。(☞P.38)

エディットの方法

ここでは、コンビネーション**Bank A064: ModernPiano**を選び、簡単なエディットをしてみましょう。

① **[COMBI]キーを押して(LED点灯)、Combinationモードに入ります。**

② **Bank A064: ModernPianoを選びます。**

KARMA [ON/OFF]キーがオンの場合は、オフにしてください。

このコンビネーションは、ティンバー1とティンバー2のプログラムが**レイヤー**(重なって同時に発音する)に設定されています。ティンバー1はアタックの効いたピアノ**B001: Attack Piano**が、ティンバー2は代表的なエレクトリック・ピアノ**B081: Vintage EP**が割り当てられています。この2つのプログラムを重ねることで、よく耳にするピアノ系の音色を作り出しています。

note **ティンバー**とは、1つのプログラムとそのプログラムをコントロールする複数のパラメータで構成されたものです。コンビネーションでは、このティンバーを最大で8つまで組み合わせることができます。

ティンバーのプログラムを変更する

③ **Progページを選びます。**

[F2](“ Prog ”)キーを押します。ここでティンバー1から8のプログラムを設定します。

④ **ティンバー2のプログラムを別のプログラムに変更してみましょう。**

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押してティンバー2の“ Program Select ”を選びます。(反転表示)

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながらティンバーの下の[F1]～[F8]キーを押すと、直接ティンバーのプログラムが選べます。同様にパン、ボリュームも同じ方法で選ぶことができます。

ここでは、**A003: Legato Strings**を選択してください。ピアノと重厚なストリングスのレイヤー・コンビネーションとなります。
BANK [A]キー、テンキー[3]、[ENTER]キーを順番に押します。

この他、カテゴリーからティンバーのプログラムを選択することができます。

“ **Program Select** ”を選び、[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。“ **Select by Category** ”を[F7]キーを押して選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。
Select Program by Categoryダイアログが表示されます。

“ Cat ”を選び、VALUE [▲]、[▼]キーを押してカテゴリーを選びます。例えば、上記図のように**00: Keyboard**のカテゴリーではなくストリングス系のプログラムを選ぶ場合は、VALUE [▲]キーを3回押して**03: Strings**を選びます。
カーソル・キー[▲]、[▼]を押すとストリングス系のプログラムが順番に選択できます。
選んだプログラムでよい場合は、[F8](“ OK ”)キーを押して決定します。

1ティンバーのプログラム音のみを聞く

○ [F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーを押して**“ Solo Selected Timbre ”**を選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。

現在選んでいるティンバーのプログラム音のみが発音します。LCD画面下に**[Solo]**が表示されます。

設定を解除するには、もう一度“ **Solo Selected Timbre** ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

音の定位を変更する

⑤ **Mixerページを選びます。**

[F3](“ Mix ”)キーを押します。ここでティンバー1～8のパン、ボリュームを設定します。

⑥ **ティンバー2の“ Pan ”で音の定位を変えます。**

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押してティンバー2の“ **Pan** ”(反転表示)を選びます。

[VALUE]コントローラを操作して値を変えます。

C064で中央に定位します。**L001**で左に振り切り、**R127**で右に振り切ります。**RND**にすると発音のたびに左右へランダムに定位が変化します。

ボリュームを変更する

⑦ **ティンバー2の“ Volume ”でボリュームを変えます。**

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押してティンバー2の“ **Volume** ”(反転表示)を選びます。

[VALUE]コントローラを操作して値を変えます。

ティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらボリュームを変化させる

○ [F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して**“ Hold Balance ”**を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

LCD画面右上に「Hold Bal.」が表示されます。

いずれかのティンバーの“ **Volume** ”の値を変えると、チェックをつけたときのティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらすべてのティンバーのボリュームが変化します。
設定を解除するには、もう一度“ **Hold Balance** ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

基本機能

データの保存

保存できるデータについて

本機の各データの保存方法には、**本機へのライト**、**フロッピー・ディスクへのセーブ**、**MIDIデータ・ダンプ**の３つがあります。

本機へのライト

エディットした以下のデータは本機にライトできます。

- **プログラム**
  バンクA～Fの各プログラム0～127
  (ただし、バンクFは別売オプションEXB-MOSS搭載時のみ可)
- **コンビネーション**
  バンクA～Fの各コンビネーション0～127
- **グローバル・セッティング** (ページ 1.1～4.1, 6.1)
- **ユーザー・ドラムキット** 00(A/B)～63(User)
- **ユーザー・テンプレート・ソング** U00～U15
  ソング・ネーム、テンポ等のソングの設定や、トラックの設定パラメータ(☞ P.59)、KARMA機能、エフェクトの設定を本機にライトできます。ただし、ソングのトラックの演奏データ、パターンはセーブされません。また演奏データの再生に関する、“ Meter ”、“ Metronome ”、“ Play/Mute ”、“ Track Play Loop (Start/End Mesureを含む) ”、RPPRの設定もセーブされません。
  Sequencer、Song Playモードのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でライトします。(☞PG P.73)

エディットしたSequencer、Song Playモードの各設定データはライト操作で本機に保存できません。

フロッピー・ディスクへのセーブ

フロッピー・ディスクに保存できるデータは、以下のとおりです。
なお、ファイル・フォーマットについてはPG P.149を参照してください。

- **プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット**
- **ソング、キュー・リスト、パターン**
- **スタンダード MIDIファイル(SMF)**
  Sequencerモードのソングを SMFとしてセーブします。
- **システム・エクスクルーシブ・データ**
  本機で受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)
- **ジュークボックス・リスト**
  ジュークボックス・リストはSong Playモードでセーブします。(☞P.76)

MIDIデータ・ダンプ

MIDIデータ・ダンプで外部のデータ・ファイラー等に保存できるデータは、以下のとおりです。

- **プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット**
- **ソング、キュー・リスト、パターン**

プリロード・データとプリセット・データについて

プリロード・データは、出荷時にあらかじめロードしてあるデータのことをいいます。これらのデータは書き換えが可能で、前述の「本機へのライト」に示す各箇所にライトされています。またこれらのデータは付属フロッピー・ディスクに記録されています。

- **プログラム** バンクA, B, E: 000～127
- **コンビネーション** バンクA, B, E: 000～127
- **ユーザー・ドラムキット** 00(A/B)～15(A/B)

プリセット・データは、ライトによる操作で書き換えができないデータのことをいいます。次のデータがあります。

- **プログラム** バンクG、g(1)～g(9)、g(d) 001～128
- **プリセット・ドラムキット** 64(GM)～72(GM)
- **プリセット・テンプレート・ソング** P00～P15
- **プリセット・パターン** P000～P149

本機へのライト

メモリー・プロテクト

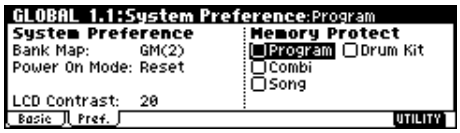
不用意にプログラム、コンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキットのデータを書き換えてしまわないように、メモリー・プロテクト（メモリーへの書き込みを禁止する）が用意されています。

エディットしたデータをライトするときや、フロッピー・ディスクからデータをロードするときには、あらかじめ以下の手順でメモリー・プロテクトをオフ（チェック・ボックスのチェックをはずした状態）にしてください。

また、フロッピー・ディスクやMIDIデータ・ダンプによって上記データのロードや、Sequencerモードにソングをロードしたり、レコーディングするときもメモリー・プロテクトをオフにしてください。

① [GLOBAL]キーを押してGlobalモードに入り(LED点灯)、[EXIT]キーを押して1.1: Systemを選びます。

② [F2](“ Pref. ”)キーを押して1.1: System, Preference ページを表示します。



③ 本機のメモリーにライトする対象を“ Memory Protect ”の各チェック・ボックスでチェックをはずします。

プログラム、コンビネーションのライト

パフォーマンス・エディターや各エディット(Ed)ページでパラメータをエディットして作ったプログラムやコンビネーションの設定を、本機のメモリーに保存することができます。この機能をプログラムのライト、コンビネーションのライトといいます。電源オフ後にもエディットした内容を残しておきたい場合は、必ずライトしてください。

プログラム、コンビネーションのライト方法は、2つあります。

ライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞「メモリー・プロテクト」)

ユーティリティ・メニュー・コマンドでのライト

① ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Write Program ”または“ Write Combination ”を選びます。

Write Program/Write Combinationダイアログが表示されます。

note [ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はProgramモード

② “ Category ”でプログラム/コンビネーションのカテゴリーを設定します。

プログラムの場合、ここで設定したカテゴリーがPROG 1.1: Play, Programページ(“ Program Select ”)でCat. Hold機能またはユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でカテゴリーから選択することができます。その他、COMBI 1.1: Play, Progページの“ Program Select ”、COMBI 2.1: Ed－Prog/Mix, ProgページやSEQ 1.1: Play, Programページ、S.PLAY 1.1: Play, Programページでユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”で選択できます。

また、コンビネーションの場合、ここで設定したカテゴリーがCOMBI 1.1: Play: (“ Combi Select ”)でCat. Hold機能またはユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”で選択できます。

③ “ To ”でライト先のプログラム/コンビネーションのバンクとナンバーを指定します。

[VALUE]コントローラやBANKキーで指定します。

④ プログラム/コンビネーション名を変更する場合は、[F5](“ Name ”)キーを押します。

テキスト・ダイアログが表示されます。プログラム/コンビネーション名を入力します。☞「名前を付ける(リネーム)」

名前を入力したら[F8](“ OK ”)キーを押して、Write Program/Write Combinationダイアログに戻ります。

⑤ ライトを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

[F8](“ OK ”)キーを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度[F8](“ OK ”)キーを押すとライトが実行されます。

[REC/WRITE]キーでのライト

このライト方法は、選択されているプログラム/コンビネーション・ナンバーに上書きします。

① [REC/WRITE]キーを押します。

ダイアログが表示されます。

図はProgramモード

② ライトを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

名前を付ける（リネーム）

エディットしたプログラム、コンビネーション、ソング、ドラムキットなどの名前を変更することができます。

その他、プログラム、コンビネーションのカテゴリーの名前を変更することができます。

それぞれのリネームは以下のページで行います。

プログラム	PROG 1.1…7.3 Utility: Write Program
コンビネーション	COMBI 1.1…7.3 Utility: Write Combination
ソング	SEQ 1.1…4.4, 6.1 Utility: Rename Song
キュー・リスト	SEQ 2.1 Utility: Rename Cue List
トラック	SEQ 5.1, 5.2 Utility: Rename Track
パターン	SEQ 5.1 Utility: Rename Pattern
ジュークボックス	S.PLAY 4.2 Utility: Save Jukebox List
ドラムキット	GLOBAL 5.1 Utility: Rename Drum Kit
プログラム・カテゴリー	GLOBAL 4.1: TEXT
コンビネーション・カテゴリー	GLOBAL 4.1: TEXT
ファイル	DISK, Save Utility: Save All…Save Exclusive

① **テキスト・ダイアログを表示します。**

設定するページについては上記表を参照してください。
ユーティリティ・メニュー・コマンドでは表示されるダイアログの“ **Name** ”([F5]キーを押す)を選びます。
GLOBAL 4.1では“ **TEXT** ”([F5]キーを押す)を選びます。

例えば図のようなテキストを入力する場合、次のように名前を付けていきます。

② **[F1](“ Clear ”)キーを押します。**

テキスト・ボックスのテキストがすべて削除されます。

③ **「A」を入力します。**

[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、VALUE [▲]、[▼]キー、カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]のいずれかを操作して「A」を選びます。
[ENTER]キーまたは[F6](“ ▶ ”)キーを押します。カーソルが移動します。

④ **「.」を入力します。**

[VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダー、VALUE [▲]、[▼]キー、カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]のいずれかを操作して「.」を選びます。
[ENTER]キーまたは[F6](“ ▶ ”)キーを押します。カーソルが移動します。

この操作を繰り返して、すべての文字を入力します。

⑤ **[F8](“ OK ”)キーを押します。**

①でダイアログの“ Name ”を選んでテキスト・ダイアログを表示した場合は1つ前のダイアログに戻ります。そのダイアログで[F8](“ OK ”)キーを押すとリネームが実行されます。
①で“ TEXT ”を選んでテキスト・ダイアログを表示した場合はリネームが実行されます。

各ファンクション・ボタンの機能は次のようになります。
Clear: テキストをすべて削除します。
Del(Delete)**:** カーソル上の文字を削除します。
Ins(Insert)**:** カーソルの位置にスペースを挿入します。
Cap. ⬍ (Capital)**:** 大文字と小文字を切り替えます。
◀ : カーソルを左に移動します。
▶ : カーソルを右に移動します。

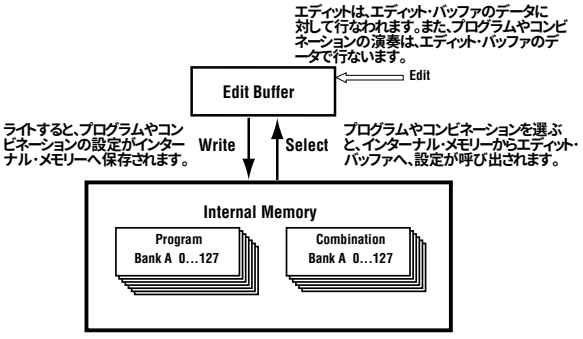
その他に次の入力が行えます。
「0」～「9」、「−」、「.」はテン・キーを使用して入力できます。入力するとカーソルが自動的に次に進みます。

スペース(空白部)には最後に選択したテキストを[ENTER]キーを押すことによって連続して入力できます。

エディット・バッファについて

PROG 1.1: Play、COMBI 1.1: Playでプログラムやコンビネーションを選ぶと、本機のエディット・バッファに、プログラムやコンビネーションのデータが呼び出されます。
そしてProgram、Combinationモードの1.1: Play、2.1～7.3: Editページでパラメータを変更すると、エディット・バッファ内のデータが変更されます。
この変更したデータを本機のメモリーに保存するには、ライトしなければなりません。
ライトすると、エディット・バッファ内のデータは、それぞれのバンクのプログラム・ナンバーやコンビネーション・ナンバーに書き込まれます。
ライトせずに他のプログラムやコンビネーションを選ぶと、エディット・バッファに新たなプログラムやコンビネーションのデータが呼び出され、変更したデータは消えてしまいます。

Programモード、Combinationモードで[COMPARE]キーを押すとメモリーのデータ(ライトされている内容)が一時的にエディット・バッファに呼び出されます。エディット中の設定と、エディット前の設定を比較することができます。



グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットのライト

Globalモードでエディットした設定を、本機のメモリーにライトすることができます。これらの機能をそれぞれ**グローバル・セッティングのライト、ユーザー・ドラムキットのライト**といいます。電源オフ後にもバックアップする場合は、必ずライトしてください。

グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキットのライト方法は2つあります。

ユーザー・ドラムキットをライトするときは、Globalモードであらかじめメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞「メモリー・プロテクト」)

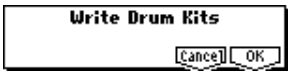
ユーティリティ・メニュー・コマンドでのライト

① **グローバル・セッティング(GLOBAL 1.1～4.1, 6.1の各設定)をライトするときは、GLOBAL 1.1～4.1, 6.1でユーティリティ・メニュー・コマンド“ Write Global Setting ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。**
Write Global Settingダイアログが表示されます。

ユーザー・ドラムキットをライトするときは、GLOBAL 5.1でユーティリティ・メニュー・コマンド“ Write Drum Kits ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。
Write Drum Kitsダイアログが表示されます。

note それぞれのページで[ENTER]キーを押しながら[0]キーを押しても、同様にダイアログが表示されます。

図はWrite Drum Kits



② **ライトを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。**

[F8](“ OK ”)キーを押すと「Are you sure?」が表示されますので、もう一度[F8](“ OK ”)キーを押すとライトが実行されます。

[REC/WRITE]キーでのライト

① **次の各ページで[REC/WRITE]キーを押します。ダイアログが表示されます。**

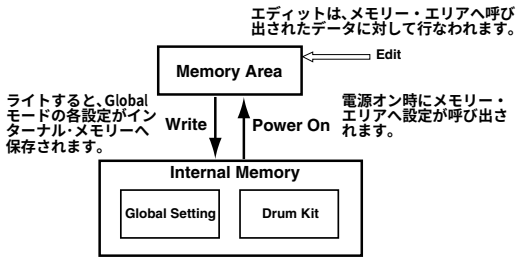
グローバル・セッティング:　GLOBAL 1.1～4.1, 6.1
ユーザー・ドラムキット:　GLOBAL 5.1

図はUpdate Drum Kits

② **ライトを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。**

Globalモードのメモリーについて

Globalモードのデータは電源オン時に、本機のGlobalモード用のメモリー・エリアに呼び出されます。そして、Globalモードでパラメーターを変更すると、メモリー・エリア内のデータが変更されます。この変更したデータを本機のメモリーに保存するには、ライトしなければなりません。
ライトすると、メモリー・エリア内のデータは、それぞれのグローバル・セッティング、ドラムキットに書き込まれます。
ライトせずに電源をオフにすると、メモリー・エリアの変更したデータは消えてしまいます。



フロッピー・ディスクへのセーブ

フロッピー・ディスクに保存できるデータについては、「保存できるデータについて」(☞P.37)を参照してください。

Sequencerモードのソング・データ、パターンやキュー・リストは内部メモリーにライトできません。
これらのデータは本機の電源をオフにすると消えてしまいます。これらのデータを保存するときは、フロッピー・ディスクへセーブしてください。
また、その他のデータもフロッピー・ディスクへセーブしておけば、そのデータを変更してもロードすると元の設定に戻せますので、気に入った設定はセーブするようにしてください。

ここでは例として次のデータをセーブします。

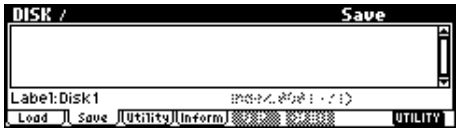
- 内部メモリーのプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ユーザー・ドラムキット
- ソング、キュー・リスト、パターン

これらのデータをフロッピー・ディスクにセーブする場合、複数枚のディスクが必要となる場合があります。

① **フロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスクを挿入します。**

フロッピー・ディスクの取り扱いについては「フロッピー・ディスク取り扱い時の注意」を必ずお読みください。(☞P.95)
また、必要に応じてフォーマットしてください。(☞PG P.156)

② **［DISK］キーを押してDiskモードに入ります。**

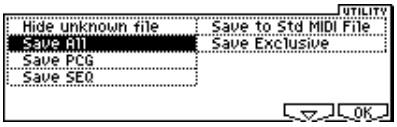


③ **[F2](“ Save ”)キーを押して、Saveページを表示します。**

④ **ディレクトリがある場合、セーブするディレクトリを選びます。**

下の階層に移動するときは[F6](“ OPEN ”)キーを、上の階層に移動するときは[F5](“ UP ”)キーを押します。

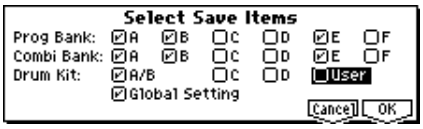
⑤ **ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save All ”を選びます。**



[F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して“ Save All ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。
ダイアログが表示されます。セーブするデータの種類によってダイアログの表示および設定などの操作が異なります。詳細についてはPG P.153を参照してください。

⑥ **[F5](“ Name ”)キーを押してテキスト・ダイアログを表示し、名前を入力します。**(☞P.39)

⑦ **[F6](“ S.Item ”)キーを押して、保存する必要のないアイテムのチェックをはずします。**



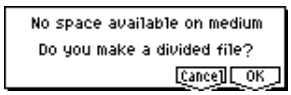
Prog Bank、Combi Bank、Drum Kit、Global Settingのそれぞれで保存するアイテム(バンク)を選びます。チェック・ボックスにチェックをしたアイテムがセーブの対象になります。選択後、[F8](“ OK ”)キーを押します。

⑧ **[F8](“ OK ”)キーを押して、セーブを実行します。**

データが１枚のフロッピー・ディスクに収まる場合
データがフロッピー・ディスクにセーブされ、Saveページへ戻ります。
所要時間は、データの量によって異なります。

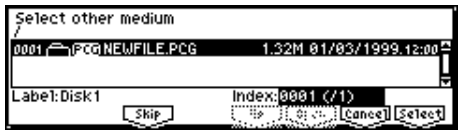
フロッピー・ディスクに同じ名前のファイルが存在するときはOverwrite（上書き）するかどうかをたずねてきます。上書きするときは[F8](“ OK ”)キーを押します。上書きをしないでセーブしたいときは、[F7](“ Cancel ”)キーを押して、再度⑤からの操作を行い、⑥でリネームした後にセーブしてください。

データが１枚のフロッピー・ディスクに収まらない場合
No space available on mediumダイアログが表示されます。(☞PG P.154)



ファイルを分割して複数のフロッピー・ディスクにセーブします。

1) セーブ用のフロッピー・ディスクが複数枚あることを確認して、[F8](“ OK ”)キーを押します。セーブが始まります。
2) ディスクが一杯になると次のダイアログが表示されます。



3) 本機のフロッピー・ディスク・ドライブに次のフロッピー・ディスクを挿入します。
4) ファンクション・キー等を押して、次のフロッピー・ディスクを認識させます。
5) [F8](“ Select ”)キーを押します。
セーブが始まります。
6) さらにディスクが一杯になり2)のダイアログが表示される場合は3)～5)の操作を繰り返してください。
また、セーブを中止する場合は、[F7](“ Cancel ”)キーを押します。
2）のダイアログが表示されます。もう一度[F7](“ Cancel ”)キーを押します。
「Are you sure?」が表示されます。[F8](“ OK ”)キーを押します。これでセーブが中止されました。
7) セーブが終了するとSaveページへ戻ります。

⑨ **セーブが終了してSaveページへ戻るとLCD画面には、セーブされたファイルが表示されます。**

それぞれのデータは、以下のファイルとしてセーブされます。

.PCGファイル
本機に保存されているプログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング
.SNGファイル
シーケンサーのソング、キュー・リスト、ユーザー・パターン

note 分割してセーブしたファイルをロードするときは、ロードの途中に表示されるダイアログ「Where is a ...」で指定されたファイルが入ったディスクに入れ替えて、ディレクトリを選び、[F8](“ Select ”)キーを押してロードします。(☞PG P.151)

その他のセーブについて

ユーティリティ・メニュー・コマンドには、“ Save All ”以外にも、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングのデータをセーブする“ Save PCG ”や、シーケンサーのソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンだけをセーブする“ Save SEQ ”などがあります。フロッピー・ディスクにセーブするデータによって、ユーティリティ・メニュー・コマンドを選びます。

note “ Save All ”、“ Save PCG ”でコンビネーションをセーブするときはティンバーに使用しているプログラム(およびプログラムで使用しているドラムキット)を同時にセーブするように心がけてください。
同様にプログラムをセーブするときは使用しているドラムキットを同時にセーブするように心がけてください。

MIDIデータ・ダンプ

接続したMIDIデータ・ファイラー、コンピュータ、もう1台の **KARMA** などへ、本機の内部メモリーのプログラム(A～F)、コンビネーション(A～F)、ユーザー・ドラムキットとグローバル・セッティング、その他ソング、キュー・リスト、ユーザー・パターンをMIDIエクスクルーシブ・データとして送信し、保存することができます。(☞PG P.139)

工場出荷時の設定に戻す

プリロード・データをロードする

工場出荷時の設定を**プリロード・データ**といい、本機のプログラム、コンビネーション、グローバル・セッティングを工場出荷時に戻すことをプリロード・データのロードといいます。

ロード前にライトされているこれらのデータは書き換わります。これらのデータを消滅させたくないときは、あらかじめフロッピー・ディスクにセーブしておいてください。（☞P.40）

① 付属フロッピー・ディスク「KMFD-00P」をフロッピーディスク・ドライブに挿入します。

フロッピー・ディスクの取り扱いや挿入のしかたは、「Diskモード」（☞P.95）を参照してください。

② ［DISK］キーを押してDiskモードに入ります。

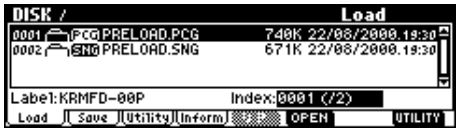
Diskモードに入ります。

③ [F1](“ Load ”)キーを押します。

Loadページにファイルの情報が表示されます。

④ カーソル・キー[▲]、[▼]を押しで“ PRELOAD.PCG ”を選びます。

表示が反転します。



.PCGファイルには、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングのデータが含まれています。

⑤ [F8](“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Load selected ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

ダイアログが表示されます。

⑥ “ Load PRELOAD.SNG too ”にチェックをつけてロードを実行すると、.PCGファイルのロードと同時に、.SNGファイルもロードされます。

⑦ [F8](“ OK ”)キーを押すと、ロードが行われます。

データのロード中には、メディアを絶対に取り出さないでください。

Memory Protectedダイアログが表示される場合は、メモリー・プロテクトのチェックをはずして、ロードし直してください。(☞P.38)

Programモード

Programモードではプログラムの選択、演奏およびエディットを行います。
Programモードは1.1: Play～7.3: Ed－MasterFXの各ページで構成されています。
1.1: Playでプログラムを選択、演奏します。また簡単な音色のエディットやKARMA機能の設定を行うこともできます。(☞P.26、33)
2.1: Ed－Basic～7.3: Ed－MasterFXでは、1.1: Playで選択したプログラムのパラメータをエディットします。

MIDI Programモードでの MIDIの送受信はすべて、グローバルMIDIチャンネルで行います。グローバルMIDIチャンネルは、GLOBAL 2.1: MIDI“ MIDI Channel ”で設定します。

プログラムの構成

2.1: Ed－Basic～7.3: Ed－MasterFXのさまざまなパラメータでプログラムは構成されています。プログラムの構成を下図に示します。

基本的なプログラム・エディット

本機のプログラム・バンクA, B, Eには、工場出荷時にプリロード・プログラムが収められています。これらのプログラムに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのプログラムを作成します。

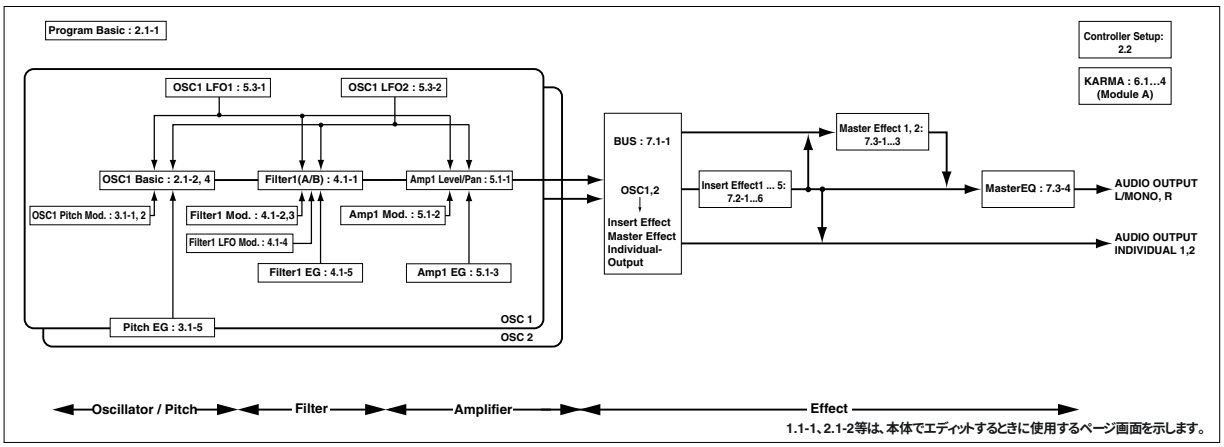
エディットおよび作成したプログラムは、バンクA～Eの640プログラム・メモリー・エリアへライトできます。またDiskモードでフロッピー・ディスクにセーブすることもできます。(☞P.38、40)

note 2.1: Ed－Basic～5.3: Ed－LFOsのオシレータ1、2ごとに設定するパラメータは、ユーティリティ“ Copy Oscillator ”でコピーすることができます。オシレータ間の設定をそろえたり、他のプログラムの設定をコピーするときに使用するとよいでしょう。

エディットしたプログラムを本機に保存する場合は、必ずライトしてください。(☞P.38)

オプションEXB-MOSS搭載時は、専用のバンクFが使用できます。バンクF・プログラムのパラメータ構成は、その他のバンクのプログラムと異なります。「EXB-MOSS取扱説明書」およびPG P.263を参照してください。

ここでは、ページごとに代表的なパラメータを変更しながら、各パラメータの動作を確認していきます。
より詳しいパラメータの説明はPG P.1～をご覧ください。



音の3要素

音には、**音程**、**音色**、**音量**という3つの要素があります。
本機では、プログラムを構成する**ピッチ(Pitch)**、**フィルター(Filter)**、**アンプ(Amplifier)**が、それぞれの要素に当てはまります。つまり、音程を変えたいならピッチを、音色を変えたいならフィルターを、音量を変えたいならアンプの設定を変更します。

オシレータ(**Oscillator**: 2.1: Ed−Basicで設定)で、音の基本となる波形**マルチサンプル**を選び、基本のピッチを設定します。これに**ピッチ**(**Pitch**: 3.1: Ed−Pitchで設定)、**フィルター**(**Filter**: 4.1, 4.2: Ed−Filterで設定)、**アンプ**(**Amplifier**: 5.1, 5.2: Ed−Ampで設定)の設定を行い、基本的なプログラムを作成します。これに**インサート・エフェクト**(7.2: Ed−InsertFXで設定)、**マスター・エフェクト**、**マスターEQ**(7.3: Ed−MasterFXで設定)を設定して音色を仕上げます。その他、KARMA(6.1～6.4: Ed−KARMAで設定)、コントローラ(2.2: Ed−Ctrlで設定)の設定等を合わせたものが、最終的な**プログラム**となります。

note Combination、Sequencer、Song Playモードで使用するプログラムは、Programモードでの設定とは別に、インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQ、KARMA機能、コントローラなどを設定します。

コンペア機能

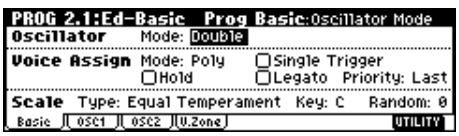
[COMPARE]キーを押す(LEDが点灯)と、エディット前のライトされている音色が呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押す(LEDが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

[COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される音色となります。

オシレータ(Oscillator)の設定
2.1: Ed–Basic

2.1: Ed−Basicでは、オシレータに関する設定を行います。本機のオシレータは2系統あり、音の基本となる波形=**マルチサンプル**を選び、音程を設定します。このマルチサンプルには、ピアノのような楽器音の波形はもちろん、シンセサイザー特有の波形も用意されています。また、マルチサンプルには、さまざまな倍音や周波数成分が含まれていて、それが「ピアノらしさ」や「ギターらしさ」といった音の性格を決めています。

Basic (Prog Basic)ページ


PROG 2.1:Ed-Basic Prog Basic:Oscillator Mode
Oscillator Mode: Double
Voice Assign Mode: Poly Single Trigger
Hold Legato Priority: Last
Scale Type: Equal Temperament Key: C Random: 0
Basic OSC1 OSC2 U.Zone
UTILITY

Mode (Oscillator Mode)

オシレータのモードを設定します。
Singleでは1つのオシレータが、**Double**では2つのオシレータが使用できます。**Single**のとき最大同時発音数は**62音**、**Double**のときは**31音**です。Drum Kitを使用したドラムス・プログラムを作成するときは、**Drums**を選びます。(☞P.46)

Mode (Voice Assign Mode)

ポリフォニック(**Poly**)、モノフォニック(**Mono**)で発音するかを設定します。
Polyにすると和音が弾けます。**Mono**にすると和音を弾いても1音のみが発音します。通常、**Poly**にしますが、アナログ・シンセサイザー系のベースやシンセ・リード系の音色で演奏するときは、**Mono**にすると効果的です。ここでは、**Poly**、**Mono**を切り替えて演奏して、その効果を確認してください。

OSC1ページ、OSC2ページ

PROG 2.1:Ed-Basic OSC1:Low Multisample
OSC1 Multisample Velocity SW L→H: 001
High ROM 211: Detuned-Super 2 Octave: -1 [16']
S.Ofs Rev Level: 127 Transpose: +00
Low ROM 000: A.Piano Tune: +0000
S.Ofs Rev Level: 127 Delay: 0000ms
Basic OSC1 OSC2 U.Zone
UTILITY

オシレータ1、2のマルチサンプルを設定します。

マルチサンプルの選択

マルチサンプルによって、プログラムの音の基本的な性格が決まります。

○ **“High MS Bank”でマルチサンプルのバンクを選び、“High Multisample”でマルチサンプルを選びます。**

“**High MS Bank**”が**ROM**のときは、プリセット・マルチサンプルが選べます。“**High Multisample**”で、**000～424**から選びます。(☞VNL)
“**High MS Bank**”が**EXB***のときは、別売オプションEXB-PCMシリーズのマルチサンプルが選べます。“＊”には搭載しているオプションの種類が表示されます。

note ユーティリティ“Select by Category”で内蔵ROMマルチサンプルを15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(☞PG P.10)

High MultisampleとLow Multisample

オシレータにHighとLowのマルチサンプルを設定すると、ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)によって、発音するHighとLowのマルチサンプルを切り替えることができます。この機能を**ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング**といいます。

① **“High Multisample”と“Low Multisample”に異なるマルチサンプルを設定します。**

② **“Velocity SW L→H”でベロシティ値を設定します。**

設定したベロシティ値未満で鍵盤を弾くと**Low**のマルチサンプルが発音し、ベロシティ値以上で鍵盤を弾くと**High**のマルチサンプルが発音します。

例えば“ **Velocity SW L→H** ”を**100**に設定すると、鍵盤を弱く弾くと、“ Low ”で設定したマルチサンプルが発音し、鍵盤を強く弾くと、“ High ”で設定したマルチサンプルが発音します。

③ **High、Lowそれぞれの“ Level ”(レベル)を設定して音量のバランスをとります。**

この機能を使用しないときは、“ **Velocity SW L→H** ”の値を**001**にします。Highのマルチサンプルのみが発音します。

Rev (Reverse)チェック・ボックス

チェックをつけると、マルチサンプルが逆再生します。効果音等で使用すると面白い効果が得られます。通常は、**チェック**をつけません。

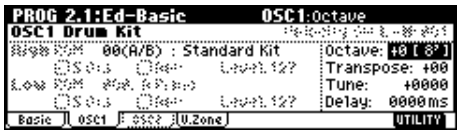
“ Oscillator Mode ”= Doubleのとき

Basic(Prog Basic)ページで“ **Mode** (Oscillator Mode) ”を**Double**にします。OSC2が使用できます。
OSC2ページで、OSC1と同様にOSC2 High、Lowそれぞれのマルチサンプルを設定します。

再生ピッチは、それぞれで設定できます。同じマルチサンプルで“ Tune ”を少しずらすと音に厚みがまして、いわゆるデチューン・サウンドが得られます。

note デチューン・サウンドを得るときは、ユーティリティ“ Copy Oscillator ”で、オシレータ間の設定をそろえるとよいでしょう。

“ Oscillator Mode ”= Drumsのとき

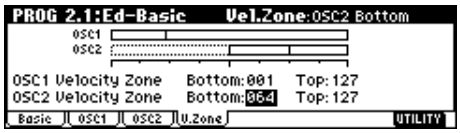


Basic(Prog Basic)ページで“ **Mode** (Oscillator Mode) ”を**Drums**にします。**Drums**にすることによってドラムス・プログラムが作成できます。
マルチサンプルの代わりに**ドラムキット**を選択します。本機では、工場出荷時にさまざまな音楽ジャンルに対応する16個のプリロード・ドラムキットがロードされています。(☞ドラムキット・ネームVNL)。
ここではドラムキットの選択だけを行います。ドラムキットのエディット / 作成は、GLOBAL 5.1: DKitで行います。(☞P.90)

オシレータには、次のマルチサンプル、ドラムキットが使用できます。

- 425のインターナル・マルチサンプル(ROM)
- 増設したマルチサンプル(別売オプションEXB-PCM搭載時)
- 9のインターナル・ドラムキット(ROM)
- Globalモードで作成した64ユーザー・ドラムキット(鍵盤ごとにドラムサンプルを自由に割り当て、ドラムキットを作成できます。鍵盤ごとのサウンドに対してフィルターやアンプの設定、エフェクト、独立オーディオ出力へのルーティングも行なえます。)
- 増設したドラムキット(別売オプションEXB-PCM搭載時)

*V.Zone (Velocity Zone)*ページ



ベロシティによるオシレータ1と2の発音範囲を設定します。上の画面のように設定すると、発音範囲は以下のようになります。

- OSC1はどのベロシティ値でも発音します。
- OSC2は強く弾いたとき(64以上)だけに発音します。
- さらにベロシティ・マルチサンプル・スイッチング機能を併用できます(「High MultisampleとLow Multisample」参照)。例えば“ **Velocity SW L→H** ”をOSC1ページで**32**、OSC2ページで**96**に設定します。ベロシティ・ゾーン表示の中に縦線で表示されます。

  この例では、マルチサンプルの発音は4段階になります。
  ベロシティ値 001～031:
  OSC1のLowマルチサンプルのみ発音します。
  ベロシティ値 032～063:
  OSC1のHighマルチサンプルのみ発音します。
  ベロシティ値 064～ 095:
  OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のLowマルチサンプルが発音します。
  ベロシティ値 096～127:
  OSC1のHighマルチサンプルとOSC2のHighマルチサンプルが発音します。

コントローラの設定 2.2: Ed–Ctrl

*Ctrls (Controls)*ページ

REALTIME CONTROLSノブ[1]～[4]のBモード と[SW1]、[SW2]キーの機能をプログラムごとに設定します。(☞P.103、PG P.10、230、231)

ピッチ(Pitch)の設定 3.1: Ed–Pitch

オシレータで選択したマルチサンプルのピッチ(音程)の変化を調整します。Pitch EGやLFOによって、時間の経過とともにピッチを変化させることができます。

“ **Mode** (Oscillator Mode) ”が**Double**のときはOSC2ページ、OSC2 LFOページの各ページが有効です。

*OSC1*ページ

Pitch

“ **JS(−X)** ”、“ **JS(+X)** ”では、本機のジョイスティックを左右に操作したときやMIDIピッチ・ベンド・データを受信することによって、ピッチが変化する幅を半音単位で設定します。**+12**で1オクターブ上、**−12**で1オクターブ下までコントロールできます。

“ **Ribbon(#16)** ”では、MIDIで接続したTRITONなどのリボン・コントローラを左右に操作したときやMIDIコントロール・チェンジ(CC)#16を受信することによって、ピッチが変化する幅を半音単位で設定します。**+12**にすると、リボンの右端で1オクターブ上、左端で1オクターブ下までコントロールできます。

Pitch EG

“ **Intensity** ”の値を**+12.00**に設定すると、Pitch EGページで設定したPitch EGによってピッチが最大±1オクターブの範囲で変化します。

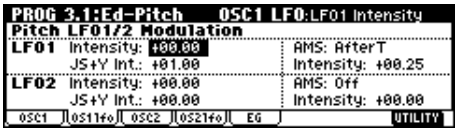
Portamento

“ **Enable** ”に**チェックをつける**とポルタメントがかかります。ポルタメントによって、ある鍵盤を押して次に別の鍵盤を押したときになめらかに音程が変化します。

“ **Time** ”は、値が大きいほどに音程が変化する時間が長くなります。**000**ではポルタメントはかかりません。

[SW1]、[SW2]キーの機能に**Porta.SW (CC#65)**を設定しているときは、[SW1]、[SW2]キーをオン/オフすることによってポルタメント効果をオン/オフできます。

OS1lfo (OSC1 LFO)ページ



LFO 1/2

LFOで音程を周期的に変化させます。(ビブラート効果)

“ **Intensity** (LFO Intensity) ”では、5.3: Ed−LFOsで設定したLFOによって音程が変化する深さを設定します。**+12.00**にすると、最大±1オクターブの範囲でビブラートがかかります。

“ **JS＋Y Int.** ”では、本機のジョイスティックを奥方向に操作したときやCC#1を受信したときに、LFOによるビブラート効果がかかる深さを設定します。

“ **Intensity** (AMS Intensity) ”では、AMS(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときに、LFOによるビブラート効果がかかる深さを設定します。例えば“ **AMS** (LFO1 AMS) ”を**AfterT**に設定し、“ **Intensity** (AMS Intensity)を設定すると、本機の鍵盤を押し込んだときやMIDIアフタータッチを受信したときにビブラートがかかります。

EG (Pitch EG)ページ

ピッチEGを設定します。

効果音などを作成する場合は、ピッチEGでピッチを大きく変化させると特殊な効果が得られるようになります。

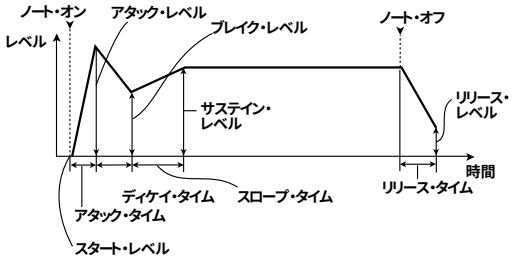
また、弦を弾く瞬間やブラス系、ボイス系などアタックの瞬間にピッチが微妙に動くようなEGを設定することによってリアルな音色が得られます。(☞PG P.13)

EGとLFO

ピッチ、フィルター、アンプに対して**EG**(エンベロープ・ジェネレーター)で時間的な変化をつけ、**LFO**(ローフリケンシー・オシレータ)で周期的な変化をつけることで、音程、音色、音量を調整することができます。

EG (Envelope Generator)

本機には、Pitch EG、Filter EG、Amplifier EGがあり、それぞれで音程、音色、音量を時間の経過とともに変化させます。



LFO (Low Frequency Oscillator)

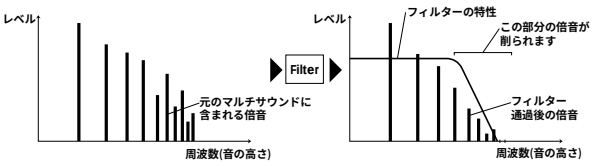
本機には、オシレータごとに2つのLFOがあり、音程、音色、音量を周期的に変化させます。

代表的な使用例として、音程を周期的に変化させることによって**ビブラート**効果を、音色を周期的に変化させることによって**ワウ**効果を、音量を周期的に変化させることによって**トレモロ/オート・パン**効果を得ることができます。

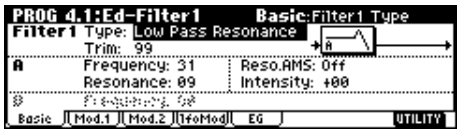
フィルター(Filter)の設定
4.1: Ed–Filter1, 4.2: Ed–Filter2

オシレータで選択したマルチサンプルの周波数成分を、フィルターで削ったり、強調したりすることによって音色を調整します。**音色はフィルターの設定によって大きく変化します。**

本機のフィルターはOSC1用のFilter1、OSC2用のFilter2があります。これらのフィルターはそれぞれ2種類(**Low Pass Resonance**、**Low Pass & High Pass**)から選ぶことができます。“ **Mode** (Oscillator Mode) ”が**Double**のときはFilter2が使用できます。



*Basic*ページ



Filter Type, Filter A, Filter B

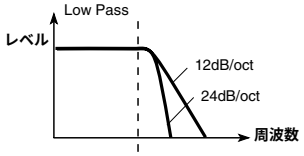
フィルター・タイプを選択して、“ **Frequency** ”(カットオフ周波数)や“ **Resonance** ”(レゾナンス・レベル)を設定します。

- **Low Pass Resonance**(レゾナンス付24dB/octローパス・フィルター): Filter Aで設定します。
- **Low Pass & High Pass**(12dB/octローパス・フィルターと12dB/octハイパス・フィルターのシリーズ接続): ローパス・フィルターをFilter A、ハイパス・フィルターをFilter Bで設定します。

ローパス・フィルター

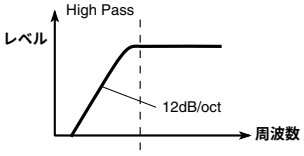
低音域を通過させて高音域をカットする最も一般的なフィルターです。高音域の倍音を削ると、明るい(鋭い)音色が暗く(丸く)なります。

24dB/oct、12dB/octとは、カットの度合を示します。24dB/octは1オクターブで(周波数が倍で)ゲインが24dB落ちます。12dB/octは12dB落ちます。24dB/octのほうがカットのカーブが急峻です。



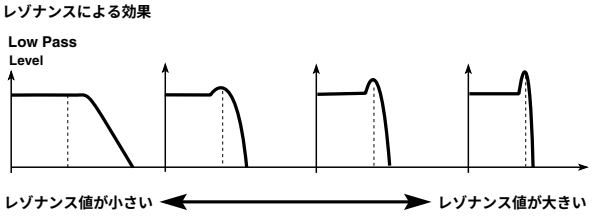
ハイパス・フィルター

高音域を通過させ、低音域をカットするフィルターです。音色を細くするときに使用します。ただし、カットオフ周波数(Frequency)を上げすぎると音量が極端に下がります。

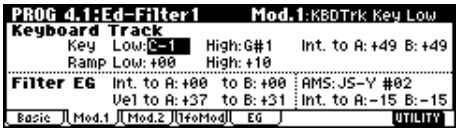


レゾナンス

“ **Resonance** ”を大きい値に設定すると、図のようにカットオフ周波数付近の倍音成分が強調され、音にクセがつきます。



*Mod.1, Mod.2*ページ



Basicページで設定したフィルター・カットオフ周波数に対して、コントローラやフィルターEGでモジュレーションをかけます。コントローラで音色を変化させたり、EGで音色に時間的な変化をつけることで、音色に豊かな表情をつける重要なパラメータです。

Keyboard Track (Mod.1ページ)

鍵盤を弾く位置で、カットオフ周波数に変化をつけます。

- Ramp:“ **Low** ”を**+の値**にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。**−の値**にすると低いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- Ramp:“ **High** ”を**+の値**にする、高いキーを弾くほどカットオフ周波数が上がり音が明るくなります。**−の値**にすると高いキーを弾くほどカットオフ周波数が下がり音が暗くなります。
- **Int.**“ **to A** ”、“ **to B** ”でフィルターA、Bへのかかり具合を調整します。(☞PG P.16)

Filter EG (Mod.1ページ)

EGページで設定するフィルターEGのかかり具合を調整します。

- **Int.**“ **to A** ”、“ **to B** ”でフィルターEGのかかり具合を設定します。
- **Vel**“ **to A** ”、“ **to B** ”でベロシティによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
- “ **AMS** ”、“ **Int. to A, B** ”でAMSによるフィルターEGのかかり具合を設定します。
  これらの3つの設定によってフィルターEGによる音色変化の深さと方向が決まります。

Filter Modulation (Mod.2ページ)

コントローラなどでカットオフ周波数を動かして音色に変化をつけるときに設定します。

*IfoMod (LFO Mod.)*ページ

LFOで音色を周期的に変化させる(ワウ効果を得る)ときに設定します。

Intensity:“ **to A**(LFO1 Int. to A) ”、“ **to B**(LFO1 Int. to B) ”を設定するとLFOによって音色が変化します。

JS−Y Int.“ **to A** ”、“ **to B** ”は、本機のジョイスティックを手前側に操作したときやCC#2を受信したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。

“ **Int. to A** ”、“ **Int. to B** ”は、“ **AMS** ”(オルタネート・モジュレーション・ソース)を操作したときのLFOによるワウ効果の深さを設定します。例えば“ **AMS** ”に**AfterT**を設定した場合、本機の鍵盤(アフタータッチ付き)を押し込むとワウがかかります。

*EG*ページ

音色の時間的な変化をコントロールするフィルターEGを設定します(☞ PG P.18)。ここでEGを設定し、そのかかり具合をMod.1ページのFilter EGで設定します。

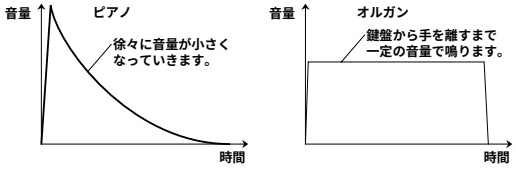
Filter EGとAmplifier EG

Filter EGでカット・オフ周波数を変化させると音色が変化しますが、Amplifier EGで音量を変化させることによっても聞こえ方が変わってきます。例えば、音色と音量の立ち上がりスピードや、減衰のカーブを変えたりすることで、音色変化の雰囲気が大きく変わります。Filter EGとAmplifier EGは、両者の変化を調整しながらエディットするとよいでしょう。(「5.1: Ed－Amp1, EGページ、5.2: Ed－Amp2, EGページ」)

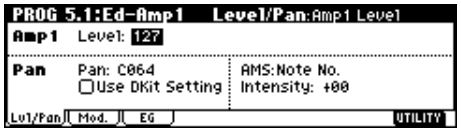
アンプ(Amplifier)の設定
5.1: Ed–Amp1, 5.2: Ed–Amp2

音量を調整します。Amp EG、LFOによる時間的、周期的な音量変化や、コントローラなどによる音量変化を調整します。
OSC1用のAmp1とOSC2用のAmp2があります。
“ **Mode** (Oscillator Mode) ”が**Double**のときはAmp2が使用できます。

例えば、ピアノの音量は、鍵盤を押さえると同時に大きくなり、徐々に小さくなっていきます。オルガンの音量は、鍵盤を押さえてから離すまで一定です。また、バイオリンや管楽器などの音量は、奏法(弓を引く強弱、息を吹き込む量の多少)によって変わります。



Lvl/Pan (Level/Pan)ページ



Amp1 Level, Amp2 Level

オシレータ、フィルター、アンプ通過後の音量を調整します。

Pan

オシレータ、フィルター、アンプ通過後のパン(定位)を設定します。通常**C064**にします。“ **Mode** (Oscillator Mode) ”が**Double**の場合にステレオ感を出すときは、5.1: Ed－Amp1、5.2: Ed－Amp2でオシレータ1、2の“ **Pan** ”設定を左、右に定位させます。**Random**にすると本機の鍵盤を弾くたびに定位がランダムに変化して、面白い効果が得られます。

AMS, Intensity

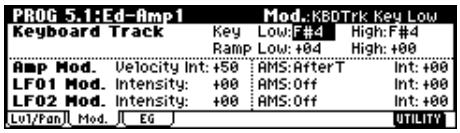
“ **Intensity** ”で“ **AMS** ”を操作したときのパン効果の深さを設定します。

“ **AMS** ”を**Note No.**にすると、本機の鍵盤を弾く位置でパンが変化します。**LFO1**、**2**にすると左右にパンが振れます(オート・パンニング効果)。その他、コントローラを操作してオシレータのパンを動かすときに設定します。

Use DKit Setting

“ **Mode** (Oscillator Mode) ”が**Drums**のときに有効です。**チェック**するとDrum Kitに設定した各ドラム音ごとのパンで発音します。**チェック**をつけないと、すべてのドラム音が同じ定位となります。プリロードおよびGMドラムキットはステレオ設定となっています。通常、**チェック**をつけます。

Mod.ページ



Keyboard Track

本機の鍵盤を弾く位置によって音量に変化をつけます。

- Ramp“ **Low** ”を**+の値**にすると、低いキーを弾くほど音量が上がり、**−の値**にすると低いキーを弾くほど音量が下がります。
- Ramp“ **High** ”を**+の値**にすると、高いキーを弾くほど音量が上がり、**−の値**にすると高いキーを弾くほど音量が下がります。

Amp Mod.

“ **Velocity Int** ”は、通常のプログラムでは鍵盤を弱く弾いたときに音量が小さく、強く弾いたときに音量が大きくなるようにしますが、その度合を設定します。通常**+の値**にします。値が大きいほど、弱く弾いたときと強く弾いたときの音量差が大きくなります。

LFO1 Mod., LFO2 Mod.

LFOで音量を周期的に変化させる(トレモロ効果を得る)ときに設定します。
“ **Intensity** (LFO1 Intensity, LFO2 Intensity) ”を設定するとLFOによって音量が変化します。
“ **Int** (AMS Intensity) ”は、“ **AMS** (LFO1 AMS, LFO2 AMS) ”を操作したときのLFOによるトレモロ効果の深さを設定します。例えば“ **AMS** ”を**JS−Y #02**に設定すると、本機のジョイスティックを手前側に操作したときやCC#02を受信したときにトレモロがかかります。

EGページ

音量を時間の経過で変化させるアンプEGを設定します。

楽器はある程度固有の音量変化カーブを持ちます。このカーブがその楽器らしさを作り出しています。逆に例えばオルガン系のマルチサンプルにストリングス系のAmp EGのカーブを設定すると、オルガンとは雰囲気の異なった音を作り出すことができます。

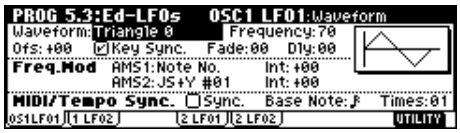
ピアノ

オルガン

ストリングス

LFOの設定　5.3: Ed–LFOs

オシレータ1、2それぞれに2つのLFO(Low Frequency Oscillator)が使用できます。ここではそれぞれのLFOの種類やスピードなどを設定します。
3.1: Ed－Pitch、4.1: Ed－Filter1、4.2: Ed－Filter2、5.1: Ed－Amp1、5.2: Ed－Amp2のそれぞれのページで、ここで設定したLFO1、2のかかり具合を調整します。



OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

“ **Waveform** ”ではLFOの種類を選びます。**Triangle**、**Saw**、**Square**、**Sine**などオーソドックスな波形や、サンプル&ホールドの効果を出せる**Step**や**Random**系の波形まで、多彩な波形が選べます。(☞PG P.24)
また、“ **Ofs** ”、“ **Fade** ”、“ **Dly** ”の設定、3.1: Ed－Pitch、4.1: Ed－Filter1、4.2: Ed－Filter2、5.1: Ed－Amp1、5.2: Ed－Amp2それぞれのページでの“ **Intensity** ”の符号を変えることによっても、さまざまなバリエーションが作り出せます。
“ **Frequency** ”ではLFOのスピードを設定します。

Freq.Mod (Frequency Modulation)

“ **AMS** ”でLFOのスピードを変化させます。コントローラの操作によってLFOのスピードを変化させたり、EGやKeyboard Trackの設定によって、スピードに変化をつけることができます。

MIDI/Tempo Sync.

“ **MIDI/Tempo Sync.** ”にチェックをつけると、“ **Frequency** ”の設定が無効になり、シーケンサー等のテンポにLFOが同期します。シーケンサーの演奏スピードに同期したビブラート、ワウ、オート・パン、トレモロ効果が設定できます。

KARMA機能の設定　6.1: Ed–KARMA

KARMA機能を設定します。(☞P.77)

バスの設定　7.1: Ed–BUS

オシレータのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(☞P.98)

インサート・エフェクトの設定 7.2: Ed–InsertFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(☞P.98)

マスター・エフェクトの設定 7.3: Ed–MasterFX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQを設定します。(☞P.99)

オルタネート・モジュレーションについて

Alternate Modulation(オルタネート・モジュレーション)は、音色等を変調するモジュレーションの１つです。

AMS(Alternate Modulation Source)は、オルタネート・モジュレーションを制御するソースで、ジョイスティックやリアルタイム・コントローラなど実際に操作するものと、その他MIDIの受信データ、EGやLFOなどのモジュレーターをAMSとして使用できます。
本機では、モジュレーターにモジュレーションをかけることができるところから、このようなモジュレーションをオルタネート・モジュレーションといいます。

Intensityは、AMSでオルタネート・モジュレーションを制御するときの感度(スピードや深さ)を設定するためのパラメータです。

また、シンセサイザーの演奏でよく使用される組み合わせ(ジョイスティックの操作でピッチを変化させるなど)は、オルタネート・モジュレーションとは別に、専用のパラメータが設けられています。

本機には、29種のオルタネート・モジュレーションがあります。
シングル・モードでは29種類29個のオルタネート・モジュレーションが、ダブル・モードでは29種類55個のオルタネート・モジュレーションが設定できます。
AMSは42個あります(ただし、モジュレーションによっては、選択できないソースもあります)。
オルタネート・モジュレーションとAMSについてはPGP.221を参照してください。

オルタネート・モジュレーションを設定するときのアドバイス

オルタネート・モジュレーションを設定するときは、どのような効果を得たいのかを考え、そのためにはどのようなモジュレーションが必要で、それはオシレータ、フィルター、アンプのどこにあるのかを考えます。そして、ソース(“ **AMS** ”)を選び、“ **Intensity** ”を設定します。このように、考えをまとめてから設定すると、思うような効果が得られます。
例えば、「ギターのような音でジョイスティックを向こう側に倒したときに、フィードバックしそうな音色にしたい!」ときは、ジョイスティックでフィルター・モジュレーションやレゾナンス・レベルを制御するように設定します。

Combinationモード

Combinationモードでは、コンビネーションの選択、演奏およびエディットを行います。
Combinationモードは、1.1: Play～7.3: Ed－MasterFXの各ページで構成されます。
1.1: Playでコンビネーションを選択、演奏します。また大まかなエディットやＫＡＲＭＡ機能の設定を行うこともできます。(☞P.29)
2.1: Ed－Basic～7.3: Ed－MasterFXでは、1.1: Playで選択したコンビネーションのパラメータをエディットします。

コンビネーションの構成

2.1: Ed－Basic～7.3: Ed－MasterFXのさまざまなパラメータでコンビネーションは構成されています。コンビネーションの構成は、下図のようになっています。

基本的なコンビネーション・エディット

本機のバンクA, B, Eには、プリロード・プログラム(バンクA, B, E)、KARMA機能、エフェクトを使用した多彩なコンビネーションが収められています。これらのコンビネーションに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのコンビネーションを作成します。

エディットおよび作成したコンビネーションは、バンクA～Fの768コンビネーション・メモリー・エリアにライトできます。またDiskモードでフロッピー・ディスクに保存し、管理することができます。(☞P.38、40)

note Programモードでエディット中のプログラムがコンビネーションで使われているとき、そのエディット中の音色で発音します。

エディットしたコンビネーションを本機に保存する場合は、必ずライトしてください。(☞P.38)

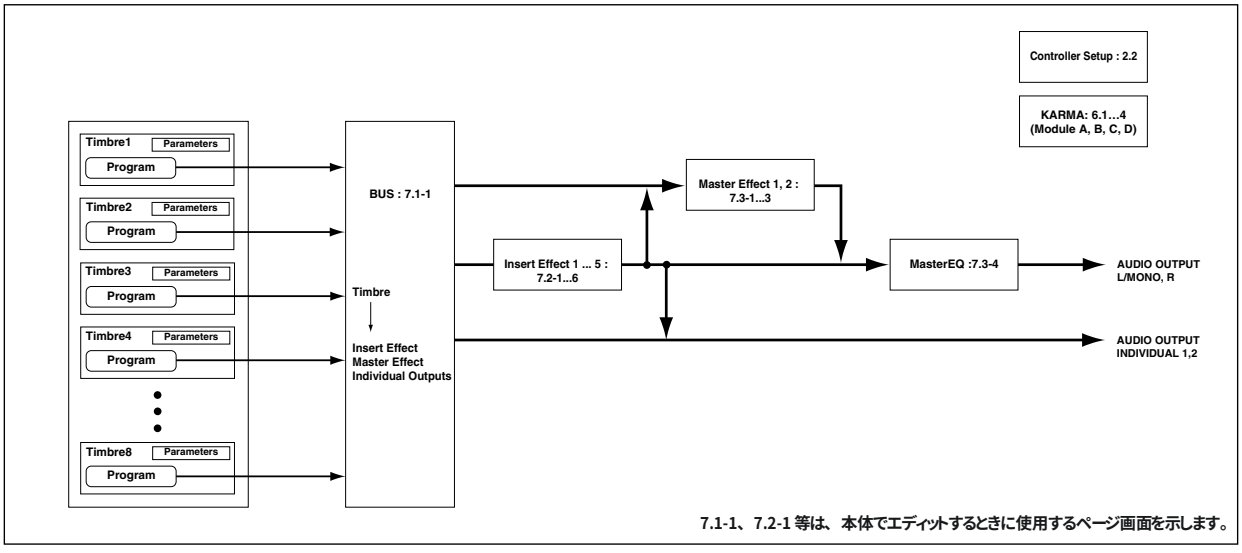
note 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、バンクFのプログラムをコンビネーションのティンバーに使用できます。バンクFプログラムに関するパラメータについては、「EXB-MOSS取扱説明書」とPG P.269を参照してください。

エディット手順のアドバイス

各ティンバーのパラメータは2.1: Ed－Prog/Mix～4.4: MIDI Filter4、7.1: Ed－BUSで設定します。ここでプログラムを組み合わせた基本的なコンビネーションを作成します。
まず2.1: Ed－Prog/Mixでティンバーのプログラムを選択して、3.3: Ed－Key Zone、3.4: Ed－Vel Zoneでそのプログラムの発音範囲(レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチなど)を設定します。そして、各ティンバーの音量を調整し、その他のパラメータを設定していくとよいでしょう。

これにProgramモードでのエフェクト設定とは別に**インサート・エフェクト**(7.2: Ed－InsertFXで設定)、**マスター・エフェクト**、**マスターEQ**(7.3: Ed－MasterFXで設定)を設定して音色を仕上げます。その他、KARMA機能(6.1～6.4: Ed－KARMAで設定)、コントローラ(2.2: Ed－Ctrlで設定)の設定等を合わせたものが、最終的な**コンビネーション**となります。

note ユーティリティ“ Solo Selected Timbre ”を使用すると、選択しているティンバーだけを発音させることができます。レイヤー設定にしている複数のティンバーから個々の音を確認することができます。(☞P.35)



7.1-1、7.2-1 等は、本体でエディットするときに使用するページ画面を示します。

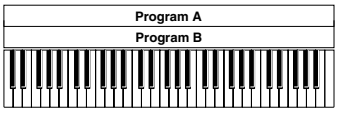
note 2.1: Ed−Prog/Mixなどの1〜8のティンバーをすべて表示するページでは、カーソル・キー[◄]、[►]を押して各ティンバーを選ぶ他に、[TIMBRE/TRACK]キーを押しながら[F1 T1/T9]〜[F8 T8/T16]キーを押すことによって、直接ティンバーを選ぶことができます。

レイヤー、スプリット、ベロシティ・スイッチ

コンビネーションでは、鍵盤の位置やベロシティの強さで、発音させるプログラムを変えることができます。
ティンバーに割り当てたプログラムの発音方法には、**レイヤー**、**スプリット**、**ベロシティ・スイッチ**という3タイプがあります。コンビネーションは、これらのいずれかのタイプ、または組み合わせで設定します。

レイヤー(Layer)

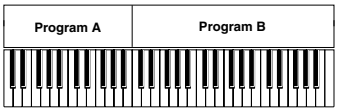
鍵盤を弾いたときに、複数のプログラムが同時に鳴るように設定することを**レイヤー(Layer)**といいます。



Layer (レイヤー):
複数のプログラムを同時に重ねて演奏します。

スプリット(Split)

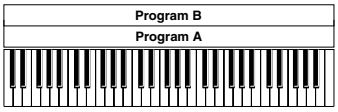
鍵盤の弾く位置によって、異なるプログラムが鳴るように設定することを**スプリット(Split)**といいます。



Split (スプリット):
音域(鍵盤の位置)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

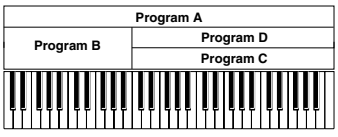
ベロシティ・スイッチ(Velocity SW)

ベロシティ(鍵盤を弾く強さ)で、異なるプログラムが鳴るように設定することを**ベロシティ・スイッチ(Velocity SW)**といいます。



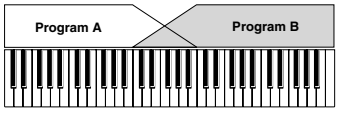
Velocity Switch(ベロシティ・スイッチ):
キー・タッチの強さ(ベロシティ)によって、異なるプログラムを弾きわけます。

コンビネーションでは最大8つのティンバーでそれぞれ異なるプログラムを使用することができますので、複数のタイプを組み合わせて、さらに複雑な設定も行なえます。

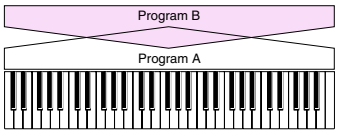


組み合わせ例:
BとC,Dは、スプリット設定。
ロー・キーでは、AとBのレイヤー。
ハイ・キーでは、CとDがベロシティで切り替わりAとレイヤー。

また、キー・ゾーンやベロシティ・ゾーンの設定にスロープ(徐々に音量が小さくなっていく)も設定できます。スロープを設定することによってスプリットを**キーボード・クロスフェード**に、ベロシティを**ベロシティ・クロスフェード**にすることができます。



Keyboard X-Fade(キーボード・クロスフェイド):
低いキーから高いキーへ弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。



Velocity X-Fade
(ベロシティ・クロスフェイド):
ベロシティをだんだん強く弾いていくとAの音量はフェード・アウト、Bの音量はフェード・インします。

コンペア機能

[COMPARE]キーを押す(LEDが点灯)と、エディット前のライトされているコンビネーションが呼び出されます。再度[COMPARE]キーを押す(LEDが消灯)と、エディット中の音色に戻ります。エディット前とエディット中の音色を比較するときに利用します。

[COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その音色が[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される音色となります。

ここでは、ページごとに代表的なパラメータを変更しながら、各パラメータの動作を確認していきます。
より詳しいパラメータの説明はPG P.43〜をご覧ください。

ティンバー1〜8のプログラムの設定、パン、ボリュームの設定

2.1: Ed–Prog/Mix

ティンバー1〜8にプログラムを割り当て、それぞれのパンとボリュームを設定します。(1.1: PlayのProg, Mixページでも設定することができます。)

*Prog*ページ

Program Select

ティンバーにプログラムを割り当てます。

note ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でプログラムを16種類のカテゴリーから選ぶことができます。(☞P.32)

note 使用するプログラムのバンクは、BANK [A]〜[G]キーを押すことによっても選ぶことができます。

MIDIプログラム・チェンジを受信することによってプログラムを切り替える場合は、P1.1: Playで行います。

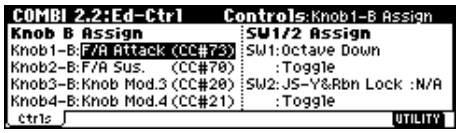
*Mix (Mixer)*ページ

Pan
各ティンバーのパン(定位)を設定します。**C064**にするとプログラムでのオシレーターのパンの設定が再現されます。左右に設定するとオシレーターのパンの関係を保ちながら左右に振れます。**L001**で左に、**R127**で右に、それぞれ振り切った状態になります。

Volume
各ティンバーの音量を調整します。
ティンバー間の音量をそれぞれ調整して音色を作っていきます。“ **Volume** ”は音色を作る上で大切な設定で、この設定によってコンビネーションの印象が大きく変わります。

コントローラの設定　2.2: Ed–Ctrl

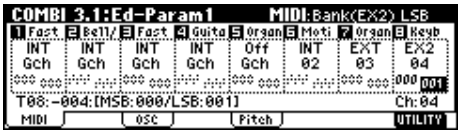
Ctrls (Controls)ページ



REALTIME CONTROLSノブ[1]～[4]のBモード と[SW1]、[SW2]キーの機能をコンビネーションごとに設定します。(☞P.103、PG P.49、230、231)

ステータス、MIDIチャンネル、発音に関する設定　3.1: Ed–Param1

MIDIページ



Status (ステータス)
各ティンバーのMIDIと内部音源の状態を設定します。本機の内部音源を発音させる場合、**INT**にします。使用しないティンバーは**Off**にします。**Off**、**EXT**、**EX2**にすると発音しません。**EXT**、**EX2**にするとMIDI接続した外部音源をコントロールできます。(☞PG P.49)

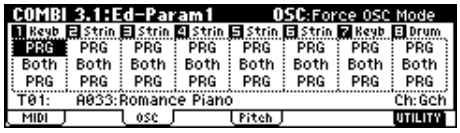
MIDI Channel
本機の鍵盤で発音させるティンバーのMIDIチャンネルを、グローバルMIDIチャンネルに合わせます。鍵盤での演奏は、グローバルMIDIチャンネルで行い、このMIDIチャンネルと一致したティンバーが発音することになります。通常、**Gch**に設定します。**Gch**に設定すると、グローバルMIDIチャンネルを変更しても、ティンバーのMIDIチャンネルが常にグローバルMIDIチャンネルに一致します。

note 一部のプリロード・コンビネーションの“ **MIDI Channel** ”は、**Gch**以外に設定されている場合があります。
これは、KARMA機能オン時に、ティンバーごとに別々のフレーズを演奏させるためのものです。KARMAモジュールごとのMIDI“ **Input Channel** ”をグローバルMIDIチャンネルに一致させ、MIDI“ **Output Channel** ”とティンバーのMIDIチャンネル(“ MIDI Channel ”)を一致させます。また、KARMAモジュールごとの“ **Timb Thru** ”の設定によって、KARMA機能オフ時にティンバーのMIDIチャンネルが、グローバルMIDIチャンネルと一致しなくてもKARMAモジュールによって発音させることもできます。
これらのパラメータや“ **OSC On/Off Ctrl** ”(☞PG P.51)の設定によって、KARMA機能オン / オフごとに、鍵盤とKARMAモジュールで発音させるティンバーを自在に設定することができます。
KARMA機能を使用したコンビネーションを作成するために非常に有効な方法です。

KARMAモジュールの“ Input Channel ”、“ Output Channel ”、“ Timb Thru ”、(各ティンバーの)“ MIDI Channel ”の関係は、「MIDI I/Oチャンネルの設定」(☞PG P.83)を参照してください。

Bank(EX2) MSB, Bank(EX2) LSB
“ **Status** ”が**EX2**のとき有効で、本機から送信するバンク・セレクトを設定します。

OSCページ

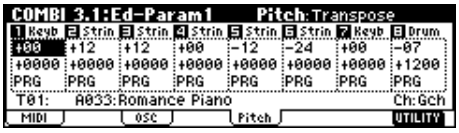


Force OSC Mode
通常、**PRG**に設定します。
ポリフォニックのプログラムを強制的にモノフォニックにするとき**Mono**または**LGT(Legato)**にします。逆にモノフォニックのプログラムを強制的にポリフォニックにするとき**Poly**にします。(☞PG P.50)

OSC Select
通常、**Both**に設定します。
ティンバーに“ **Mode** (Oscillator Mode) ”が**Double**のプログラムを使用している場合、OSC1または2の一方のみを発音させるときに**OSC1**(OSC1のみ発音)、**OSC2**(OSC2のみ発音)にします。

Portamento
通常、**PRG**に設定します。
ティンバーのプログラムに設定されているポルタメントを強制的にオフするときは**Off**にします。逆に、ポルタメントを強制的にオンさせるときやポルタメント・タイムの設定を変えたいときは**001～127**でポルタメント・タイムを設定します。

Pitch ページ

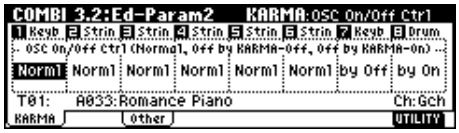


Transpose, Detune (BPM Adj.)
ティンバーのピッチを設定します。

- レイヤー・タイプのコンビネーションで複数のティンバーに同じプログラムを設定し、“ **Transpose** ”でピッチをオクターブで変えたり、“ **Detune** ”で微妙にピッチをずらして厚みのある音にします。
- スプリット・タイプのコンビネーションで、各キー・ゾーンごとに設定したプログラムのピッチを“ **Transpose** ”で変化させます。(半音単位)
- ドラムス・プログラムの再生ピッチを変えたいときは、“ **Detune** ”を調整します。“ **Transpose** ”を変更すると鍵盤とドラム音の配置がズレます。

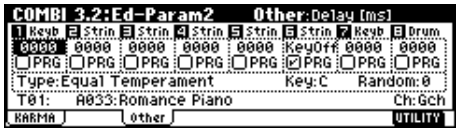
KARMAによる発音、発音タイミング、スケールの設定
3.2: Ed–Param2

KARMA ページ



OSC On/Off Ctrl
KARMA [ON/OFF]キーよるKARMAオン/オフ時に、ティンバーが発音する/しないをコントロールします。(☞P.51)

Other ページ



Delay [ms]
各ティンバーのプログラムが発音するタイミングを設定します。鍵盤を弾いてから、プログラムが発音するまでの時間を設定します。**KeyOff**にすると、鍵盤を離したタイミングで発音します。

Use Prog's Scale, Combi's Scale
各ティンバーのスケールを設定します。“ **Use Prog's Scale** ”を**チェックする**とプログラムで設定しているスケールが使用されます。**チェックしない**ティンバーは“ **Combi's Scale** ”の設定が有効になります。

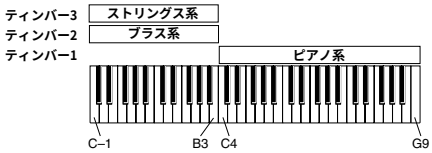
レイヤー、スプリットの設定
3.3: Ed–Key Zone

レイヤー、スプリット、キーボード・クロスフェードなどを設定します。

Key ページ

各ティンバーの発音する音域を設定します。発音する音域のことを**キー・ゾーン(Key Zone)**といいます。キー・ゾーンを設定することによって鍵盤の位置で異なるプログラムが発音するコンビネーションが作成できます。
ティンバーごとに設定したキー・ゾーンを組み合わせることで、**レイヤー・タイプ**や**スプリット・タイプ**のコンビネーションが作れます。

各ティンバーのキー・ゾーンは、“ **Top Key** ”と“ **Bottom Key** ”で上限と下限を設定します。
例えば、次図はティンバー1～3がレイヤーとスプリットになっているコンビネーションを表しています。これをキー・ゾーンで設定します。ティンバー2と3がレイヤー・タイプになっています。また、ティンバー1とティンバー2、3は、ノート・ナンバーのB3とC4の間で切り替わるスプリット・タイプになっています。



上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

① **1.1: Playまたは2.1: Ed－Prog/Mixでティンバー1～3で使用するプログラムを選びます。**

ティンバー 1: ピアノ系プログラム
ティンバー 2: ブラス系プログラム
ティンバー 3: ストリングス系プログラム

② **3.1: Ed－Param1, MIDIページで使用するすべてのティンバーの“ Status ”をINTに、“ MIDI Channel ”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます)。**

③ **3.3: Edit－Key Zone, Keyページで“ Top Key ”と“ Bottom Key ”を設定します。**

ティンバー 1:“ **Top Key** ”**G9**,“ **Bottom Key** ”**C4**
ティンバー 2, 3:“ **Top Key** ”**B3**,“ **Bottom Key** ”**C－1**

note [ENTER]キーを押しながら本機の鍵盤を押すことによっても値が入力できます。

Slope ページ

トップ・キー、ボトム・キーからオリジナルの音量になるキーの範囲を設定します。

上記例の場合、ティンバー1、2と3の一部が重なる(レイヤー)ようにキー・ゾーンを設定し、“ **Top Slope** ”、“ **Bottom Slope** ”を設定すると、**B3**と**C4**の間で音が切り替わるときに急激な音色の変化が起こりません。

ベロシティ・スイッチの設定
3.4: Ed–Vel Zone

ベロシティ・スイッチ、ベロシティ・クロスフェイドなどを設定します。

Vel (Velocity) ページ

各ティンバーが発音するベロシティの範囲を設定します。発音するベロシティの範囲を**ベロシティ・ゾーン**といいます。ベロシティ・ゾーンを設定することによって、ある範囲の強さで鍵盤を弾くと発音し、それ以外の打鍵の強さでは発音しないコンビネーションを作ることができます。
ティンバーごとに設定したベロシティ・ゾーンの組み合わせで、**ベロシティ・スイッチ・タイプ**のコンビネーションが作成できます。

各ティンバーのベロシティ・ゾーンは、“ **Top Velocity** ”と“ **Bottom Velocity** ”で上限と下限を設定します。
例えば次図は、ティンバー1、2がベロシティによってプログラムが切り替わるベロシティ・スイッチ・タイプのコンビネーションを表わしています。これをベロシティ・ゾーンで設定します。

上図のようなコンビネーションを作成する例を示します。

① **1.1: Playまたは2.1: Ed－Prog/Mixでティンバー1～2で使用するプログラムを選びます。**

ティンバー1: ブラス系プログラム
ティンバー2: ストリングス系プログラム

② **3.1: Ed－Param1のMIDIページで使用するすべてのティンバーの“ Status ”をINTに、“ MIDI Channel ”をGchまたはグローバルMIDIチャンネルに合わせて設定します。(チャンネル・ナンバーの後に「G」が表示されます。)**

③ **3.4: Ed－Vel ZoneのVelページで、“ Top Velocity ”と“ Bottom Velocity ”を設定します。**

ティンバー1: “ **Top Velocity** ”**127**, “ **Bottom Velocity** ”**64**
ティンバー2の“ **Top Velocity** ”**63**, “ **Bottom Velocity** ”**1**

note [ENTER]キーを押しながら本機の鍵盤を押すことによっても値が入力できます。

Slope ページ

トップ・ベロシティ、ボトム・ベロシティからオリジナルの音量になるまでの値を設定します。

上記例の場合に、2つのティンバーの一部が重なるようにベロシティー・ゾーンを設定し、その部分で音量が変化するように“ **Top Slope** ”、“ **Bottom Slope** ”を設定すると、ベロシティの**63**と**64**の間で音が切り替わるときに急激な音色の変化が起こりません。

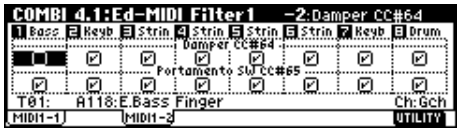
MIDIフィルターの設定
4.1: Ed–MIDI Filter1～4.4: Ed–MIDI Filter4

各MIDIフィルターについて、MIDIメッセージを送受信するかしないかを設定します。**チェック**をつけると送受信します。

MIDIフィルターは、その機能自体のオン/オフではなく、そのMIDIメッセージを送受信するかどうかを設定します。例えば、ポルタメントがオンになっているときに、“ Portamento SW CC#65 ”のチェックをはずした状態でも、本機での発音にはポルタメントがかかります。

例えば、ティンバー1にベース系プログラム、ティンバー2にピアノ系プログラムを選び、スプリット・タイプのコンビネーションを作成し、接続したダンパー・ペダルを踏むと、ティンバー2のピアノ系プログラムだけにダンパー効果がかかるようにする場合は次のように設定します。

○ **4.1: Ed－MIDI Filter1, MIDI1-2ページの“ Damper CC#64 ”を設定します。**
ティンバー1“ **Damper CC#64** ”: **チェックをはずします。**
ティンバー2“ **Damper CC#64** ”: **チェックします。**



KARMA機能の設定
6.1: Ed–KARMA～6.4: Ed–KARMA RT

KARMA機能を設定します。(☞P.83)

バスの設定　7.1: Ed–BUS

各ティンバーのルーティング(インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、独立アウトプットへの送り)を設定します。(☞P.99)

インサート・エフェクトの設定
7.2: Ed–InsertFX

インサート・エフェクトを選択、設定します。(☞P.100)

マスター・エフェクトの設定
7.3: Ed–MasterFX

マスター・エフェクトを選択、設定します。また、マスターEQも設定します。(☞P.100)

Sequencerモード

本機には、16マルチトラック・MIDIシーケンサーが搭載されています。このシーケンサーを中心に、本機のさまざまな機能を融合し、音楽制作やライブ・パフォーマンスなどさまざまな場面で活用することができます。

電源をオフにすると、Sequencerモードの設定やレコーディングしたソング・データ、キュー・リスト・データ、ユーザー・パターン・データは消えてしまいます。必要なデータは電源をオフする前にフロッピー・ディスクにセーブ、またはデータ・ファイラーなどにMIDIデータ・ダンプを使用してセーブしてください。
またソングで選択しているプログラム、トラック・パラメータ、エフェクトやKARMA機能等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。
電源オン直後はキュー・リスト・データ、ソング・データは入っていませんので、シーケンサーで演奏させるときは、あらかじめフロッピー・ディスクからデータをロードしたり、外部のMIDIシーケンサーからのMIDIダンプ・データを受信してください。(☞ P.40、93、PG P.140)

シーケンサーの特長

- **最大200,000イベント**(ノート・データ等)、**最大200ソング**、ソングごとに**最大999小節**まで使用できます。
- **最大20キュー・リスト(Cue List)**まで作成できます。
  キュー・リストでは、最大99ソングまでを並べ、チェーン再生を行えます。各ソングにはリピート回数を指定することもできます。また、キュー・リストでつなげた曲を、再度1ソングとしてコンバートすることができます。
- **KARMA機能**を使った演奏やレコーディングが行えます。
- **RPPR (リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能**を使った演奏やレコーディングが行えます。
- **16種類のテンプレート・ソング**を内蔵しています。音楽ジャンルごとに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。また16種類まで自分で作成したテンプレートをユーザー・テンプレート・ソングとして登録できます。
- ソングごとに**5系統ステレオ・インサート・エフェクト、2系統マスター・エフェクト、ステレオ・マスターEQ**が設定できます。
- 別売オプションEXB-MOSS搭載時は、**MOSS音源**プログラムをマルチで使用できます。(例えばベース2ボイス、エレクトリック・ピアノ4ボイスなどの設定が可能です。ただしエフェクトは別々に設定できません。)
- 演奏タイミングの分解能は最大♩/192です。
- 演奏データ用の**16トラック**と、拍子やテンポをまとめてコントロールする**マスター・トラック**があります。
- トラック別に小節を指定してループ再生させる**トラック・プレイ・ループ機能**を装備しています。
- ドラムス・トラックに最適な**プリセット・パターンを150内蔵**し、その他ソングごとに最大100ユーザー・パターンまで作成できます。ソングの演奏データとして、またRPPR機能で使用します。

- 鍵盤やコントローラでの演奏(各種MIDIコントロール・イベントを含む)をそのままレコーディングする**リアルタイム・レコーディング**や、発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力する**ステップ・レコーディング**など、各種のレコーディング方法が選択できます。
- レコーディングした演奏データやコントロール・イベントに対し、各種のエディット(イベント・エディットなど豊富なエディット・コマンドを用意)が行なえます。
- “ **Status** ”を**INT**や**BTH**に設定すると、外部のシーケンサーで本機を**マルチ・ティンバー音源**として演奏させることができます。
  また、“ **Status** ”を**BTH**、**EXT**、**EX2**に設定すると、本機のシーケンサーで、**外部の音源を演奏**させることができます。
- 外部MIDI機器との**同期演奏**が可能です。
- トラックで使用するプログラム・パラメータの**AMS(オルタネート・モジュレーション)機能**やコントロール・チェンジによる、リアルタイム・コントロールが可能です。テンポの変化に、LFOスピードを同期させる**MIDI Sync.機能**を装備しています。
- **Dmod(ダイナミック・モジュレーション)機能**による、エフェクト・パラメータをリアルタイム・コントロールできます。テンポの変化に、LFOスピードやディレイ・タイムを同期させる**MIDI Sync.機能**にも対応しています。

- ソング・ネームはもちろん、パターンごと、トラックごとにもネームが付けられます。
- ソングにコンビネーションの設定がコピーできます。
- 作成したソング、キュー・リストなどシーケンサー・データを、専用フォーマットでセーブしたり、MIDIデータ・ダンプで送信できます。
- 作成したソングをSMF(スタンダードMIDIファイル)に変換して、フロッピー・ディスクにセーブできます。また、SMFのソングをロードすることもできます。
- “ PLAY/MUTE/REC ”、“ SOLO On/Off ”で任意のトラック演奏を素早くプレイ/ミュートできます。
- 音を聴きながら、早送りや早戻しができます。
- [LOCATE]キーで、任意のロケーションへ素早く移動することができます。

ソング・データについて

フロッピー・ディスクから、本機のシーケンサーにロードして再生できるソング・データには、次の２種類があります。

- **本機専用フォーマットでセーブされているソング・データ**
  このデータは本機専用です。ただし、TRITONシリーズと一部互換性があります(☞PG P.260)。その他の機種ではロードできません。
  本機独自の細かな設定による演奏が忠実に再現できますので、本機で再生することを前提としたソング・データは、このフォーマットでセーブすることをおすすめします。
- **スタンダードMIDIファイル**
  本機専用フォーマットのように本機での演奏を忠実に再現できませんが（普通の演奏には問題ありません）、SMF対応の他機種と互換性が持てます。

ソング・データ等のロード/セーブは、Diskモードで行ないます。(☞P.40、93)

Memory Protect

トラック、パターンのレコーディングや、演奏データをエディットする場合、あらかじめGlobalモードでメモリー・プロテクトをはずしておく必要があります。(☞P.38)

コンペア機能

リアルタイム・レコーディングやステップ・レコーディング、トラック・エディットを行う前と後の状態を比較することができます。(☞P.15)

[COMPARE]キーのLEDが点灯しているときにエディットするとLEDは消灯します。その演奏データが[COMPARE]キーのLED消灯時に呼び出される演奏データとなります。

コンペアが可能な操作

- **トラックへのレコーディング**
- **Track Edit (トラック・エディット)**
  SEQ 5.2: Track Editページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Memory Status ”、“ Rename Track ”以外のすべてのコマンド
- **パターンへのレコーディング**
- **Pattern Edit (パターン・エディット)**
  SEQ 5.1: RPPR, Patternページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Memory Status ”、“ Rename Pattern ”、“ FF/REW Speed ”、“ Rename Track ”以外のすべてのコマンド
- **Song Edit (ソング・エディット)**
  SEQ 1.1～4.4、6.1～6.4各ページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Delete Song ”、“ Copy From Song ”
  SEQ 2.1: Cue Listページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”と“ Copy Song ”

基本的にはトラックやパターンのイベント・データが元に戻ります。ソングのパラメータはソング・エディット(ユーティリティ・メニュー・コマンドの実行時)のときだけコンペアが可能です。

コンペアが不可能な操作

- ソングのパラメータのエディット
- 上記(コンペアが可能な操作)以外のユーティリティ・メニュー・コマンド

MIDIについて

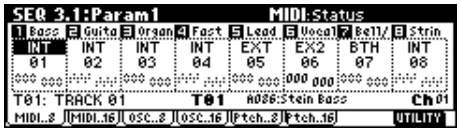
シーケンサーと外部MIDI機器との同期

シーケンサーでレコーディング/プレイするテンポを外部のMIDI機器(シーケンサーやリズム・マシーンなど)と同期させることができます。(☞P.253)

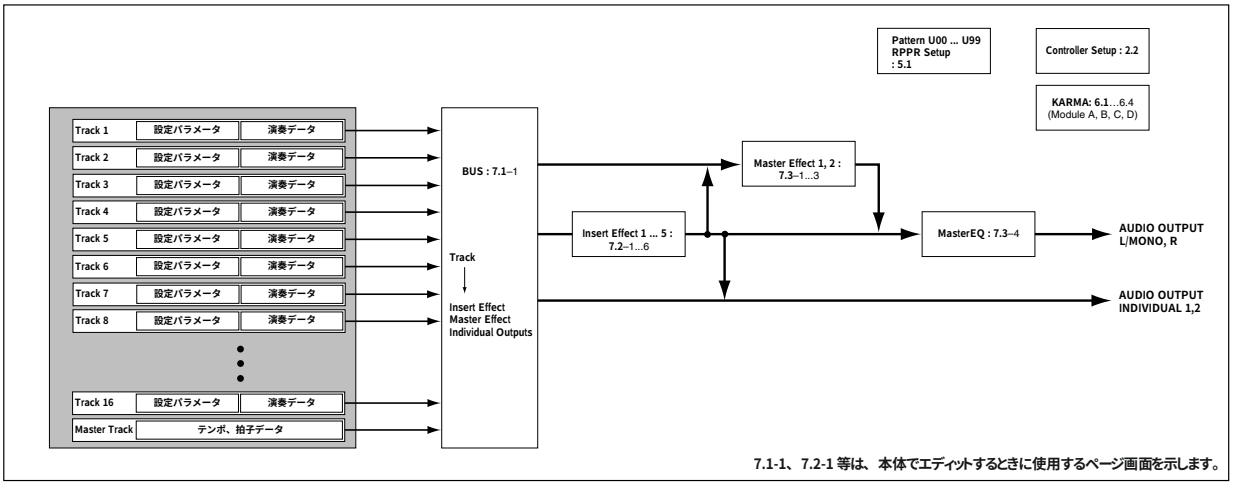
トラック・ステータス“ Status ”

シーケンサーで発音させる音源を、本機/外部にするかを選択できます。

トラック・ステータス“ **Status** ”(3.1: Param1, MIDI..8、MIDI..16)を**INT**にして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラを操作すると、本機の音源が発音およびコントロールされます。“ **Status** ”を**EXT**、**EX2**または**BTH**にして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラを操作すると、外部音源が発音およびコントロールされます(外部音源のMIDIチャンネルを本機の**EXT**、**EX2**または**BTH**のトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。**BTH**では、外部音源と同時に本機の音源が発音、コントロールされます。



本機のSequencerモードを、16マルチトラック・ティンバーの音源として使用する場合、**INT**または**BTH**に設定します。(☞“ Status ”PG P.82)



7.1-1、7.2-1 等は、本体でエディットするときに使用するページ画面を示します。

Sequencerモードの構成

Sequencerモードの構成を示します。(☞構成図: 前ページ下)

ソング(Song)

ソングは、トラック1～16、マスター・トラック、ソング・ネーム等のソング・パラメータ、エフェクト、KARMAモジュール、RPPRのパラメータ、100のユーザー・パターンで構成されています。
このソングを本機では最大200ソング作成できます。
トラック1～16、マスター・トラックは、それぞれスタート時の設定である**設定パラメータ**と、**演奏データ**で構成されています。

設定パラメータ	演奏データ
トラック1～16	トラック1～16
Bank/Program No.*	Note On/Off
PLAY/MUTE/REC	Program Change (Bank Selectを含む)
Pan*	Pitch Bend
Volume*	After Touch (Poly After)
Track Play Loop	Control Change
Loop Start Measure	Pattern No.
Loop End Measure	
Status	
MIDI Channel	
Bank Select (When Status=EX2)	
Force OSC Mode	
OSC Select	
Portamento*	
Transpose**	
Detune**	
Bend Range**	
OSC On/Off Ctrl	
Delay	
Use Program's Scale	
MIDI Filter	
Key Zone	
Velocity Zone	
Track Name	
IFX/Indiv.Out BUS Select	
Send1(MFX1)*	
Send2(MFX2)*	

マスター・トラック	
拍子 *	
テンポ *	

* リアルタイム・レコーディング時に設定を変えることで演奏データとしてレコーディングできます。演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

** 演奏データ(MIDI RPNデータ)を使用して、演奏スタートの設定を演奏の途中で変えることができます。

コントロール・チェンジ、RPNについての詳細は、PG P.247を参照してください。

パターン(Pattern)

パターンには、プリセット・パターンとユーザー・パターンがあります。

- **プリセット・パターン:** ドラムス・トラックなどに最適なパターンが、本機メモリーにあらかじめ内蔵されています。どのソングからも選択できます。
- **ユーザー・パターン:** 1ソングについて最大100パターンまで持つことができます。他のソングで使用するときは、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy Pattern ”、“ Copy From Song ”などでコピーして使用します。パターンの長さは小節単位で任意に設定します。

1つのパターンは1トラック分の演奏データです。複数のトラック分のパターンは作成できません。
これらのパターンは、**トラックに配置**(ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Put to Track ”)や**コピー**(ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy to Track ”)をしてトラックの演奏データとして、または**ソングのRPPR機能**で使用します。

ソングのトラックの演奏データとして

ソング中に繰り返し使用するフレーズを、パターンとしてレコーディングしておきます。
そのパターンをソングのトラックに**配置**(“ Put to Track ”)すると、演奏がその小節にさしかかったとき、配置されたパターンの演奏データが呼び出され、演奏されます。繰り返し同じフレーズやリズムを使用するときは、パターンを1つだけ作ってソングの各所に配置した方が、フレーズやリズムの演奏データを直接ソングにレコーディングするよりもメモリーが節約できます。ただしパターン自体を修正すると、それを配置しているすべての小節の演奏が変わりますので、注意する必要があります。
またパターンをソングのトラックに**コピー**(“ Copy to Track ”)すると、トラックにレコーディングしたときと同じように演奏データがトラックにレコーディングされます。“ Put to Track ”よりメモリーを多く消費します。通常のトラックのレコーディングと同じように、イベント・エディット等で、個々のデータをエディットすることができます。

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能

ソングごとにパターンを鍵盤の1つずつに割り当てて鍵盤を弾くことで、複数のパターンをリアルタイムでプレイしたり、レコーディングすることができます。

キュー・リスト(Cue List)

キュー・リストは、複数のソングを連続してプレイするものです。本機は20個のキュー・リストが作成できます。1つのキュー・リストには最大99個までのソングを任意につなげ、各ソングの繰り返す回数を指定することができます。
キュー・リストを構成する単位を**ステップ**といい、1つのステップにソング・ナンバー、リピート（繰り返し回数）を指定します。

例えば、イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ、ソロ・バッキング、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、キュー・リストでイントロを2回、Aメロディーを4回、Bメロディーを4回、サビを2回、Aメロディーを4回、・・・などと組み合わせて1曲を完成させることができます。曲の構成を変えたいときなどに、このキュー・リストで効率よく作業することができます。
また、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”で、キュー・リストで組み合わせた各ソングを1つのソングにコンバートすることができます。バッキングをキュー・リストで作成し、ソングにコンバートし、使用していないトラックにソロ・フレーズを加えるというような使い方もできます。

プレイ(再生)

ソングのプレイ(再生)

シーケンサーのソング・データを再生するときは、まず、レコーディングするか、ソング・データを本機にロードまたはダンプします。ロードするときは、Diskモードでフロッピー・ディスクから行います。

① **Sequencerモードで、SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC ページを選びます。**

② **“ Song Select ”でソングを選びます。**(☞P.62)

③ **[START/STOP]キーを押します。**
②で選んだソングの演奏がスタートします。

SequencerモードのSEQ 2.1: Cue List、SEQ5.1:Pattern以外のページで[START/STOP]キーを押すとソングの演奏がスタートします。SEQ 2.1: Cue Listでは選択しているキュー・リストの演奏が、SEQ5.1: Patternでは選択しているパターンの演奏がスタートします。

④ **プレイ中に[START/STOP]キーを押すと演奏が停止します。**
もう1度[START/STOP]キーを押すと、停止した位置から演奏が再開されます。

- **[LOCATE]キーを押すとセットされている位置に移動します。**
- **[PAUSE]キーを押すと一時停止の状態になります。**
再度[PAUSE]キーを押すとプレイが再開します。
- **[◄◄ REW]、[FF ►►]キーを押すと、早戻し、早送りします。**
プレイ中、一時停止中に使用できます。
そのスピードは、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ FF/REW Speed ”で設定します。

ミュート/ソロ機能

SEQ 1.1: Play/REC, Programページの**“ PLAY/MUTE/REC ”、“ SOLO On/Off ”**を操作することで、トラック1～16の任意のトラックをプレイしたり、ミュートしたりできます。すでにレコーディングしたトラックのうちリズム・セクションだけ聴きながら、新しいトラックをレコーディングするなどの使い方があります。
また、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Solo Selected Track ”を使用すると、選択しているトラックの音だけを聞くことができます。トラックのパラメータ設定、エフェクトの設定などに使用すると便利です。(☞ PG P.71)

“ PLAY/MUTE/REC ”、“ SOLO On/Off ”の効果を確認してみましょう。SEQ 1.1: Play/Recのいずれかのページが選ばれていることを確認してください。

① **[START/STOP]キーを押して、ソングをプレイします。**

② **[F2](“ Prog..8 ”)キーを押します。**

③ **トラック1の“ PLAY/MUTE/REC ”を選択し、VALUE [▲]キーを1回押します。**

表示が「**MUTE**」に変わり、トラック1の演奏が聞こえなくなります。このように任意のトラックを一時的に音を消すことを**ミュート**といいます。

トラック2の“ PLAY/MUTE/REC ”を選び、VALUE [▲]キーを1回押します。

表示が変わり、トラック2の演奏もミュートされます。

ミュートを止めるには、“ PLAY/MUTE/REC ”を選び、VALUE [▼]キーを押します。

④ **次にトラック1の“ SOLO On/Off ”を選択し、VALUE [▲]キーを1回押します。**

表示が変わり、今度はトラック1の演奏のみが聞こえます。このように任意のトラックのみを再生させることをソロ(・オン)といいます。

note ミュートとソロ・オンではソロ機能のほうが優先されます。

トラック2の“ SOLO On/Off ”を選択し、VALUE [▲]キーを1回押します。

表示が変わり、トラック１と２の演奏のみが再生されます。

ソロ・オンをオフにするには再度“ SOLO On/Off ”を選び、VALUE [▼]キーを押します。トラック１と２の“ Solo On/Off ”を選択し、VALUE [▼]キーをそれぞれ１回押してください。

表示が変わり、トラック1と2の演奏がミュートされます。すべてのトラックがソロ・オフのとき、**“ PLAY/MUTE/REC ”**の設定で再生されます。

[LOCATE]の設定

ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Set Location ”で設定します。[ENTER]キーを押しながら[LOCATE]キーを押すことでプレイ中でもロケーションをセットできます。(☞ PG P.73)
通常、**001:01.000**にします。ソングの先頭に戻ります。
ソングを選択したとき、[LOCATE]の設定は001:01.000に自動的にセットされます。

その他のプレイ(再生)

Sequencerモードでは、この他、ソングのループ・オール・トラックス、パターン(RPPR機能を使ったパターン演奏)、トラック・プレイ・ループ、キュー・リストなどのプレイが行えます。

レコーディング

本機の鍵盤やコントローラでの演奏を、ソングのトラックやパターンにデータとして取り込むことを**レコーディング**といいます。

トラックへのレコーディング、パターンへのレコーディング

トラックへのレコーディング

トラックへのレコーディングは、**リアルタイム・レコーディング**、**ステップ・レコーディング**の2つの方法でレコーディングできます。リアルタイム・レコーディングでは6種類のレコーディング・タイプから選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入する**イベント・エディット**や、ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入する**クリエイト・コントロール・データ**などの**トラック・エディット**が行えます。

パターンへのレコーディング

パターンへのレコーディングは、**リアルタイム・レコーディング**、**ステップ・レコーディング**の2つの方法でレコーディングできますが、リアルタイム・レコーディングではトラックへのレコーディングと異なり、1種類(ループ)のレコーディング・タイプのみ選択できます。

その他、レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入する**イベント・エディット**が行えます。

また、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Get From Track ”で、トラックの演奏データの任意の部分をパターンの演奏データとすることができます。逆に、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Put to Track ”、“ Copy to Track ”でパターンの演奏データをトラックに配置、コピーすることができます。

リアルタイム・レコーディング

鍵盤での演奏や、ジョイスティック等のコントローラの操作を、リアルタイムに取り込むレコーディング方法です。
1トラックずつレコーディングするのが基本で、このレコーディングを、**シングルトラック・レコーディング**といいます。
また、チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングする**マルチトラック・レコーディング**があります。RPPR機能、KARMA機能を使って複数のトラックの演奏データを一度にレコーディングするときや、既存のシーケンス・データを外部シーケンサーで再生させて、それをリアルタイムに受信してレコーディングする場合にもこの方法を使用します。(☞P.64、72)

- **オーバー・ライト**
  トラックに演奏データを上書きしながらレコーディングします。
  レコーディング済みのトラックにオーバー・ライト・レコーディングを行なうと、演奏データは新たなデータに書き換わります。
  通常、この方法でレコーディングし、その後に他のリアルタイム・レコーディングやイベント・エディットなどで修正します。

- **オーバー・ダブ**
  演奏データを書き加えながらレコーディングします。
  レコーディング済みのトラックにオーバー・ダブ・レコーディングを行なうと、すでにレコーディングされている演奏データに、オーバー・ダブ・レコーディングのデータが書き加えられたものになります。
  コントロール・データを書き加えるときや、テンポをマスター・トラックにレコーディングするときにも、このモードを選ぶとよいでしょう。すでにある演奏データが消去されずにデータをレコーディングできます。

- **マニュアル・パンチ・イン**
  演奏データを上書きしながらレコーディングします。
  ソングの再生時に、任意の位置で[REC/WRITE]キーや接続したペダル・スイッチを押して、レコーディングをスタート/ストップさせます。

- **オート・パンチ・イン**
  演奏データを上書きしながらレコーディングします。
  レコーディングする範囲をあらかじめ設定し、ソングを再生すると、設定した範囲で自動的にレコーディングできます。

・ループ・オール・トラックス

演奏データを書き加えながらレコーディングします。
指定した範囲を繰り返しレコーディングできます。

・マルチ

チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングするマルチトラック・レコーディングです。チャンネルが異なる複数のトラックに、同時にレコーディングします。オーバー・ライト、オーバー・ダブ、マニュアル・パンチ・イン、オート・パンチ・インによるレコーディングが可能です。

ステップ・レコーディング

発音タイミング、音の長さ、ベロシティなどをLCD画面上で設定し、鍵盤で音程を入力するレコーディング方法です。
ノート・オン / オフのみがレコーディングできます。

イベント・エディットと クリエイト・コントロール・データ

ステップ・レコーディングではノート・データしかレコーディングできませんが、他のデータをリアルタイム以外でレコーディングする方法として、イベント・エディットやクリエイト・コントロール・データがあります。

イベント・エディットは、もともとはレコーディングしたデータを修正するのが目的ですが、プログラムの変更やコントロール・チェンジ等を挿入することもできます。

クリエイト・コントロール・データとは、コントローラの値を、設定した時間を使ってある値からある値まで徐々に変化するデータを作り、それを挿入するものです。ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジ等の入力に使います。

トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法

レコーディングの準備

レコーディングをする前に、トラックの設定を行ないます。

Globalモードでメモリー・プロテクトのチェックをはずしておいてください。(☞P.38)

① Sequencerモードで、SEQ 1.1: Play/REC, Play.REC ページを選びます。

② “ Song Select ”でレコーディングするソングを選びます。

“ Song Select ”を選び、テン・キー[0]～[9]でソング・ナンバーを入力し、[ENTER]キーを押します。

初めてレコーディングするソング・ナンバーを選んだときは、Create new songダイアログが表示されます。[F8](“ OK ”)キーを押します。

ソングの名前は、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Rename Song ”で設定します。(「名前を付ける(リネーム)」☞P.39)

③ SEQ 1.1: Play/REC, Programページを選びます。

④ “ Track Select ”でレコーディングするトラックを選びます。

⑤ レコーディングするトラックの“ Program Select ”を選び、プログラムを選択します。

トラック1～8のプログラムは、Prog..8タブで、トラック9～16のプログラムはProg..16タブで選びます。
ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Load Template Song ”でテンプレート・ソングを使用してもよいでしょう。(☞P.66)

必要であれば、Mixerページでパン、ボリュームを設定してください。また、トラックのステータス、MIDIチャンネルをSEQ 3.1: Param1, MIDIページの“ Status ”、“ MIDI Channel ”で設定してください。

note トラック1～16をそれぞれ“ MIDI Channel ”**1～16**に設定するとよいでしょう(初期設定)。同じMIDIチャンネルに設定したトラックは、どちらかのトラックをレコーディングやプレイするとき、同時に発音します。
“ **Status** ”が、**INT**または**BTH**になっていることを確認してください。(☞P.58)

⑥ **[REC/WRITE]キーを押します。**

レコーディング・スタンバイ状態になります。
④で指定したトラックの**“ PLAY/MUTE/REC ”**が**PLAY**から**REC**に変わります。
[REC/WRITE]キーを押した時点でメトロノームが鳴ります。鳴らない場合は、SEQ 1.1: Play/REC, Preferenceページ**Metronome**でメトロノームを設定してください。

note **“ Metronome Sound ”REC Only、“ Metro. Bus Select ”L/R、“ Level ”127、“ Precount ”2**が初期設定です。この設定では、プリ・カウント 2 小節、最大レベルでL/MONO、R端子およびヘッドホンよりレコーディング時のみカウントが鳴ります。

⑦ **“ Tempo Mode ”でManu(Manual)を設定し、メトロノームの音を聴きながら、“ Tempo (♩) ”でテンポを設定します。**

⑧ **“ Meter ”で、拍子を設定します。**

⑨ **必要であれば“ Reso (Resolution) ”で、リアルタイム・クォンタイズの設定を行ないます。**(☞P.66)

レコーディングの準備が完了しました。次に説明する「オーバー・ライト」～「マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)」の設定によりレコーディングの方法が異なります。[REC/WRITE]キーを押して、レコーディング・スタンバイ状態を一旦解除して、次のレコーディングの手順でいろいろなレコーディングの方法を試してください。

拍子は、実際にレコーディングを開始した時点で記録されます。レコーディング・スタンバイ状態またはプリ・カウント時にレコーディングを解除すると、操作⑧で設定した拍子はレコーディングされません。

オーバー・ライト

初めてレコーディングするソングでは、この方法でレコーディングしてください。

① **「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。**

② **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのREC Setup “ Recording Mode ”でOver Writeを設定します。**

Recording Mode
Location
SEQ 1.1:Play/REC Preference:Recording Mode
001:01.000 Meter: 4 / 4 Reso:Hi ♩=098 :Manu
REC Setup Over Write
Multi REC
Metronome REC Only Precount: 2 Level: 127 BUS: L/R
T01: Drums T01 A036:Standard Kit Ch 01
Play.REC Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

③ **“ Location ”(ロケーション)で、レコーディングを開始する位置を設定します。**

④ **[REC/WRITE]キーを押した後、[START/STOP]キーを押します。**

メトロノームの設定が初期設定のときは(☞「レコーディングの準備」⑥)、プリ・カウントの 2 小節鳴った後から、レコーディングが開始されます。
鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

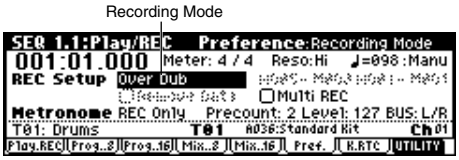
⑤ **演奏が終わったら[START/STOP]キーを押します。**

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。
このとき[START/STOP]キーの代わりに[PAUSE]キーを押すと、レコーディングは一時停止状態になります。
もう1度[PAUSE]キーを押すと、レコーディングが再開されます。最後は、[START/STOP]キーを押して終了させます。

オーバー・ダブ

① **「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。**

② **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのREC Setup “ Recording Mode ”でOver Dubを選びます。**


Recording Mode
SEQ 1.1:Play/REC Preference:Recording Mode
001:01.000 Meter: 4 / 4 Reso:Hi ♩=098 :Manu
REC Setup Over Dub
Multi REC
Metronome REC Only Precount: 2 Level: 127 BUS: L/R
T01: Drums T01 A036:Standard Kit Ch 01
Play.REC Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

③ **以降の手順は、「オーバー・ライト」の③～⑤を参照してください。**

マニュアル・パンチ・イン

① **「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。**

② **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのREC Setup “ Recording Mode ”でManual Punch Inを選びます。**

Recording Mode
Location
SEQ 1.1:Play/REC Preference:Recording Mode
001:01.000 Meter: 4 / 4 Reso:Hi ♩=098 :Manu
REC Setup Manual Punch In
Multi REC
Metronome REC Only Precount: 2 Level: 127 BUS: L/R
T01: Drums T01 A036:Standard Kit Ch 01
Play.REC Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

③ **“ Location ”で、レコーディングを開始する位置より数小節前の小節を指定します。**

④ **[START/STOP]キーを押します。**

演奏がスタートします。

⑤ **レコーディングを開始したい位置で、[REC/WRITE]キーを押します。**

レコーディングが開始します。
鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

⑥ **レコーディングを終了したい位置で、[REC/WRITE]キーを押します。**

レコーディングが終了します（プレイは続行されます）。

note ⑤、⑥の[REC/WRITE]キーの代わりに、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチを使用することができます。
GLOBAL 6.1: Controller, Footページの“ **Foot SW Assign** ”を**Song Punch In/Out**に設定してください。(☞P.101)

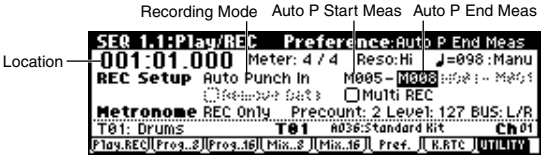
⑦ **[START/STOP]キーを押します。**

演奏が終了し、③で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

オート・パンチ・イン

① **「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。**

② **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのREC Setup “ Recording Mode ”で Auto Punch Inを選びます。**



③ **“ Auto P Start Meas ”、“ Auto P End Meas ”で、レコーディングする範囲を指定します。**

例えば**M005-M008**にすると5小節から8小節の間だけレコーディングされます。

④ **“ Location ”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。**

⑤ **[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。**

演奏がスタートします。
③で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。③で設定した終了位置に達すると、レコーディングが終了します(プレイは続行されます)。

⑥ **[START/STOP]キーを押します。**

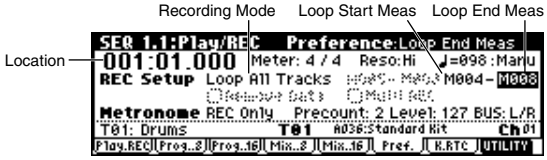
演奏が終了し、④で設定したロケーションに戻ります。

ループ・オール・トラックス

① **「レコーディングの準備」の手順で各設定を行います。**

② **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのREC Setup “ Recording Mode ”で Loop All Tracksを選びます。**

ただし、マルチトラック・レコーディングは行なえないので、“ **Multi REC** ”のチェック・ボックスの**チェックをはずして**ください。
(“ **Multi REC** ”にチェックしていると、“ **Recording Mode** ”で**Loop All Tracks**を選択できません。)



③ **“ Loop Start Meas ”、“ Loop End Meas ”で、繰り返しレコーディングする範囲を設定します。**

例えば**M004-M008**にすると4小節から8小節の間をループ(繰り返し)しながらレコーディングされます。

④ **“ Location ”で、レコーディング開始位置より数小節前の小節を指定します。**

⑤ **[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。**

演奏がスタートします。③で設定した開始位置に達すると、レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

③で設定した終了位置に達すると再び開始位置に戻り、繰り返しレコーディングされます。
ループ・レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされている演奏データに書き加えられます。

⑥ **ループ・レコーディングの最中に[REC/WRITE]キーを押したり、“ Remove Data ”のチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データを消去することができます。**

ループ・レコーディングの最中に[REC/WRITE]キーを押すと、キーを押している間の現在選ばれているトラックの演奏データが、すべて消去されます。
また、“ **Remove Data** ”のチェック・ボックスに**チェックをつけると**、特定の演奏データの消去が行なえます。ループ・レコーディング中に、消去したい音程(ノート・ナンバー)を鍵盤で押すと、押している間に存在する演奏データから、鍵盤で指定したノート・ナンバーのデータだけが消去されます。
同様に、ジョイスティックをX(横)方向に傾けている間はベンドのデータが、鍵盤を押し込んでいる間はアフタータッチのデータが消去されます。
演奏データを書き込むとき(レコーディングするとき)は**チェックをはずし**ます。

⑦ **[START/STOP]キーを押します。**

演奏が終了し、④で設定したレコーディング開始のロケーションに戻ります。

ループ・オール・トラックスが選ばれているときは、通常のプレイ時でも演奏がループされます。

マルチ(マルチ・トラック・レコーディング)

マルチ・レコーディングは、**オーバー・ライト**、**オーバー・ダブ**、**マニュアル・パンチ・イン**、**オート・パンチ・イン**の各レコーディング時に可能です。ここでは最も一般的に使用するオーバー・ライトによるレコーディングの手順を示します。このレコーディング方法では、複数のトラックを一度にレコーディングします。

外部シーケンサーなどからのMIDIデータを複数のトラックに同時にレコーディングするとき

① **MIDIクロック(GLOBAL 2.1: MIDI, “ MIDI Clock ”)をExternalに設定して、外部シーケンサーのMIDIクロックに同期させます。**(☞PG P.137)

② **「レコーディングの準備」**(☞P.62)**の手順で各設定を行います。**

“ PLAY/MUTE/REC ”で**REC**に設定したトラックに、MIDIチャンネルが一致するMIDIデータがレコーディングされます(「レコーディングの準備」④の設定は関係ありません)。マルチ・レコーディングを行なうときは、“ Multi REC ”(☞PG P.76)を併せて参照してください。

③ **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのREC Setup “ Recording Mode ”でOver Writeを選びます。**

④ **“ Multi REC ”チェック・ボックスにチェックをつけます。**

⑤ **SEQ 1.1: Play/REC, Programページを選びます。**

すべてのトラックの“ **PLAY/MUTE/REC** ”の表示が**REC**になっています。レコーディングしないトラックは、“ **PLAY/MUTE/REC** ”を**PLAY**または**MUTE**にします。

⑥ **SEQ 3.1: Param1, MIDIページの“ MIDI Channel ”でトラックのMIDIチャンネルを設定します。**

設定したMIDIチャンネルの演奏データがそのトラックへレコーディングされます。トラック1～16をMIDIチャンネル1～16に設定するとよいでしょう(初期状態)。また“ Status ”は**INT**または**BTH**になっているのを確認してください。

⑦ **“ Location ”で、レコーディングの開始位置を設定します。**

⑧ **[REC/WRITE]キーを押します。**

レコーディング・スタンバイ状態となります。

⑨ **外部シーケンサーをスタートさせます。**

このとき外部シーケンサーの送信するMIDIスタート・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを開始します。

⑩ **演奏が終了したら、外部シーケンサーをストップさせます。**

このとき外部シーケンサーの送信するMIDIストップ・メッセージを受けて、本機のシーケンサーは自動的にレコーディングを終了します。本機の[START/STOP]キーを押してもレコーディングは終了します。

KARMA機能を使って複数のトラックに同時にレコーディングするとき

KARMA機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。操作手順は、「Sequencerモードでの KARMA機能の設定」(☞P.85)を参照してください。

RPPR機能を使って複数のトラックに同時にレコーディングするとき

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。操作手順は、「RPPR演奏のリアルタイム・レコーディング」(☞P.72)を参照してください。

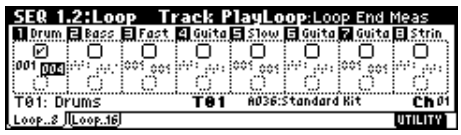
トラック・プレイ・ループを使ったレコーディング

トラック・プレイ・ループは、トラック1～16それぞれについて、ループする小節を設定して繰り返し演奏させる機能です。
ここでは、トラック・プレイ・ループを活用して、トラックのレコーディングを進めていく方法を示します。ベーシックなリズム・セクションなどが効率よく作成できます。
ここでは例として、ドラムのトラックと、ベースのトラックをトラック・プレイ・ループ機能を使ってプレイし、シンセ・ブラスのリフをレコーディングする手順を示します。

① **トラック1にドラムのフレーズをレコーディングします。**

トラック1にドラムスのプログラムを設定します。“ Track Select ”で**Track01**を選び、4小節のリズム・パターンをリアルタイム・レコーディングしてください。あるいはプリセット・パターンを配置/コピーしてもよいでしょう。

② **レコーディングが終わったら、SEQ 1.2: Loop, Loop..8タブを選んで、トラック1の“ Loop On ”にチェックをつけます。“ Loop Start Meas ”、“ Loop End Meas ”をそれぞれ001、004に設定します。**



[START/STOP]キーを押してプレイするとトラック1は1小節～4小節を繰り返します。

note 初期設定ではソングの長さは64小節です。この場合ループは64小節でストップします。小節数を変更する場合は、SEQ 5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Set Song Length ”で設定します。(設定した小節数を超えてレコーディングした場合、レコーディングが終了した小節にソングの長さは更新されます。)

③ トラック2にベースのフレーズをレコーディングします。

トラック2にベースのプログラムを設定します。“ **Track Select** ”で**Track02**を選び、リアルタイム・レコーディングしてください。
レコーディングの間、トラック1は1小節～4小節を繰り返します。ドラムスのリズムを聞きながらベースのフレーズを例えば8小節レコーディングしてみましょう。

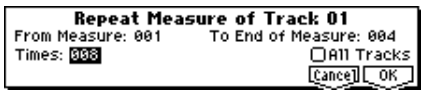
④ レコーディングが終わったら、②同様にトラック2の“ LoopOn ”にもチェックをつけます。“ Loop Start Meas ”、“ Loop End Meas ”をそれぞれ001、008に設定します。

⑤ 次にトラック3にシンセ・ブラスのリフをレコーディングします。

トラック3にシンセ・ブラスのプログラムを設定します。“ **Track Select** ”で**Track03**を選び、リアルタイム・レコーディングしてください。レコーディングの間、トラック1は1小節～4小節、トラック2は1小節～8小節を繰り返します。

note SEQ 1.2; Loop, Track PlayLoopの“ **Play Intro** ”を**チェック**することで、“ Loop Start Meas ”で設定した小節以前の小節を一度プレイした後に“ Loop Start Meas ”～“ Loop End Meas ”間を繰り返しプレイさせることができます。例えば、ドラムス・トラックでイントロのフィル・インを演奏させてから設定した区間を繰り返しプレイさせることができます。(☞ PG P.77)

note トラック・プレイ・ループは、ソングの長さまで繰り返します。繰り返し演奏される回数を指定したり、そのトラックに別の演奏パターン(ドラムスのフィルインなど)を入れる場合は、演奏データとして展開する必要があります。繰り返し演奏される回数を指定するときは、SEQ 5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Repeat Measure ”を実行するとよいでしょう。



上図の例でいくと、トラック1でループ設定により繰り返し演奏されていた、1小節～4小節を8回繰り返す演奏イベント(32小節分)が作成されます。

テンプレート・ソング (Template Song) とプリセット・パターン (Preset Pattern)

本機には、16個のテンプレート・ソングが内蔵されています。音楽ジャンルごとに最適なプログラム、エフェクト等が設定されています。この設定をソングにロードすることができます。またロード時、プリセット・パターンであるドラム・パターンをコピーすることができますので、効率よくソング作成が行えます。「レコーディングの準備」で、テンプレート・ソングおよびプリセット・パターンを活用してください。ロード方法は、“ Load Template Song ”(☞ PG P.72)を参照してください。

その他、ロードしたテンプレート・ソングの設定を少し変更したり、よく使用する設定をユーザー・テンプレート・ソングとしてセーブできます。
セーブ方法は、“ Save Template Song ”(☞ PG P.73)を参照してください。

ユーザー・テンプレートソングには、演奏データはセーブされません。

コンビネーション音色を複数トラックにコピーする

コンビネーションの音色を複数のトラックにコピーして、その音色をレコーディングすることができます。
コピー方法は“ Copy From Combination ”(☞ PG P.72)を参照してください。

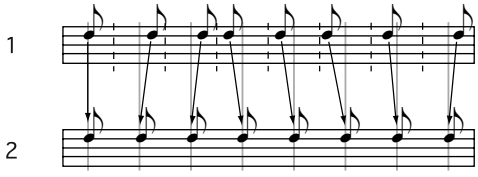
コピーしたコンビネーションのKARMA機能の設定を使用して、KARMA機能による演奏をリアルタイム・レコーディングする場合は、“ Track Select ”にグローバルMIDIチャンネルのトラックを選んでください。鍵盤を弾くとコンビネーションと同様に発音します。マルチ・トラック・レコーディングを行うと、KARMA機能によって発音している複数のチャンネルも同様にレコーディングできます。
ただし、マルチ・トラック・レコーディングでは、複数のトラックが同一のMIDIチャンネルに設定されているとき、これらの演奏データは1つにまとめられます。

クォンタイズ (Quantize)

本機には、リアルタイム・レコーディング時に入力される演奏データに対してタイミングを補正する**リアルタイム・クォンタイズ“ Reso ”(Resolution)**(☞P.63 ⑨)と、入力後の演奏データに対してタイミングを補正する**クォンタイズ“ Quantize ”**(SEQ5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンドで設定)があります。

例えば、リアルタイム・レコーディングで、8分音符を入力していったときに、次図1のようにリズムが揺れてしまう場合があるかもしれません。このようなときに“ **Reso** ”(Resolution)を♪にしてリアルタイム・レコーディングを行うと自動的にタイミングが次図2のように補正されます。

また、(リアルタイム・クォンタイズを行わないで)レコーディングし、プレイしたとき、次図1のような演奏になっていたときにはSEQ5.2: Track Editのユーティリティ・メニュー・コマンド“ **Quantize** ”でダイアログの“ Resolution ”を♪にして[F8](“ OK ”)キーを押すと次図2のように補正されます。

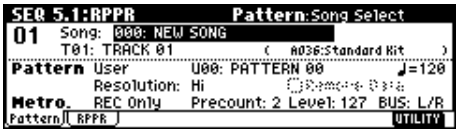


パターンへのリアルタイム・レコーディングの方法

パターン・レコーディングをする前にGlobalモードでメモリー・プロテクトをはずしておいてください。(☞P.38)

パターンのリアルタイム・レコーディングは、小節数を設定したパターンを繰り返し演奏させ、そこへ演奏データを書き加えていきます。

① **SequencerモードのSEQ 5.1: RPPR, Patternページを選びます。**



② **“ Track Select ”でトラックを選びます。**

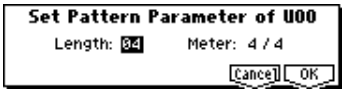
そのトラックのプログラムや設定でパターンは発音します。

③ **“ Pattern Bank ”をUserにし、“ Pattern Select ”でレコーディングするユーザー・パターン・ナンバーU00～U99を選びます。**

④ **必要であれば、メトロノームや“ Resolution ”を設定します。**

⑤ **ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Pattern Param. ”を選びます。**

ダイアログが表示されます。



⑥ **“ Length ”でパターンの長さを、“ Meter ”で拍子を設定します。**

⑦ **[F8](“ OK ”)キーを押します。**

レコーディングするためのパターンが準備できました。

⑧ **[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。**

パターン・レコーディングが開始されます。鍵盤を弾いたりジョイスティックなどのコントローラを操作して、レコーディングしてください。

“ Track Select ”で選択しているトラックに、KARMA機能が動作するように設定してあるときは、KARMA機能による演奏がパターンにレコーディングされます。KARMA機能の設定はP.85およびPG P.103を参照してください。

note レコーディングの開始と同時にKARMA機能による演奏をスタートさせるときは、KARMA [ON/OFF]をオンにして鍵盤を押した状態でレコーディングをスタートします。レコーディングと同時にKARMA機能がスタートしてレコーディングされます。

パターンの最後までレコーディングすると、パターンの最初に戻り、繰り返しレコーディングされます。

レコーディングされた演奏データは、すでにレコーディングされているパターンの演奏データに書き加えられます。

⑨ **パターン・レコーディングの最中に、[REC/WRITE]キーを押したり“ Remove Data ”のチェック・ボックスにチェックをつけると、特定の演奏データを消去することができます。**

詳しくは、「ループ・オール・トラックス」の⑥(☞P.64)を参照してください。

⑩ **[START/STOP]キーを押します。**

パターン・レコーディングが終了します。
こうしてレコーディングしたユーザー・パターン(や設定したプリセット・パターン)は、“ **Put to Track** ”でソングのトラックに配置して、ソングで使用します。(☞ PG P.92)
またSEQ 5.1: RPPR, Setupページで使用することができます。(☞P.70、PG P.93)

コントローラなどを操作してコントロール・データをレコーディングすることもできますが、パターンの中でコントロール・データをノーマル値に戻すようにしてください。ソングに配置したり、RPPR機能でパターン演奏したときに、不必要なコントロール・データがかかったままになる場合がありますので、注意してください。ただし以下のコントロール・データはソングやRPPR機能でのパターンの終了時や、演奏から抜けたときに、自動的にリセット値に戻されます。

コントローラ	リセット値
モジュレーション1(CC#01)	00(zero)
モジュレーション2(CC#02)	00(zero)
エクスプレッション(CC#11)	127(max)
リボン・コントローラ(CC#16)	64(center)
ダンパー・スイッチ(CC#64)	00(zero)
ソステヌート・スイッチ(CC#66)	00(zero)
ソフト・スイッチ(CC#67)	00(zero)
EGサスティーン・レベル(CC#70)	64(center)
レゾナンス・レベル(CC#71)	64(center)
EGリリース・タイム(CC#72)	64(center)
EGアタック・タイム(CC#73)	64(center)
ローパス・フィルター・カットオフ(CC#74)	64(center)
EGディケイ・タイム(CC#75)	64(center)
LFO1スピード(CC#76)	64(center)
LFO1デプス(ピッチ)(CC#77)	64(center)
LFO1ディレイ(CC#78)	64(center)
フィルター・EGインテンシティ(CC#79)	64(center)
SW1モジュレーション(CC#80)	00(zero)
SW2モジュレーション(CC#81)	00(zero)
チャンネル.アフター・タッチ	00(zero)
ベンダー・チェンジ	00(zero)

トラック、パターンへのステップ・レコーディングの方法

トラックへのステップ・レコーディングはSEQ 5.2: Track Edit ページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Step Recording ”、パターンへのステップ・レコーディングはSEQ 5.1: RPPR, Patternページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Step Recording ”で行ないます。
トラック、パターンへのステップ・レコーディングについては、PG P.91、95を参照してください。

エディット

トラック・エディット

トラックに関するエディットは、SEQ 5.2: Track Editページのユーティリティ・メニュー・コマンドで行います。
レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入する**イベント・エディット**や、ベンド、アフタータッチ、コントロール・チェンジの各データを挿入する**クリエイト・コントロール・データ**などの**トラック・エディット**、トラックの**削除**、**コピー**、**インサート**、**移動**等が行えます。(☞ PG P.95)

パターン・エディット

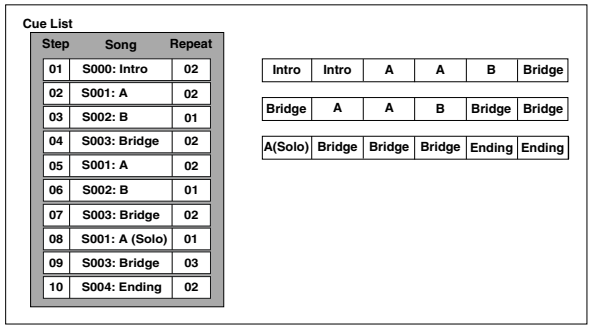
パターンに関するエディットは、SEQ 5.1: RPPR, Patternページのユーティリティ・メニュー・コマンドで行います。
レコーディングしたデータを修正したり、データを挿入する**イベント・エディット**や、パターンの**削除**、**コピー**、**バウンス**等が行えます。(☞ PG P.91)

ソング・エディット

ユーティリティ・メニュー・コマンドでソングの**リネーム**、**削除**、**コピー**等が行えます。(☞ PG P.71)

キュー・リストの作成と演奏

キュー・リストでは、複数のソングを連続してプレイすることができます。イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ(ブリッジ)、エンディングなどの1曲を構成するソングを個々に作成し、このキュー・リストで各ソングの順番や繰り返す回数を指定し、1曲を完成させることができます。
また、完成した1曲1曲を好きな順番に並べてプレイするジューク・ボックスとしても使用できます。



ここでは、例として、イントロ、A メロディー、B メロディー、サビ(ブリッジ)、エンディングなどの1曲を構成する単位を、それぞれソングごとに作成し、それをキュー・リストで組み合わせて1曲を完成させる手順を示します。

① **イントロ、Aメロディー、Bメロディー、サビ(ブリッジ)、エンディングの各ソングを作成します。**

S000: Intro (4小節)
S001: A (8小節)
S002: B (8小節)
S003: Bridge (8小節)
S004: Ending (4小節)

* Step 08のS001:A(Solo)は、S001:Aを仮に設定し、キュー・リスト完成後、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”でソングへコンバートした後、空きトラックにソロ演奏を加えるための例です。

以上の構成でソングをレコーディングします。

このとき、1つのソング(例えばS000) の設定(プログラムなどトラックの設定、エフェクトの設定等)ができたら、SEQ1.1等のユーティリティ・メニュー・コマンド“ Copy From Song ”などを利用して、他のソング(S001～S004)にコピーして設定を揃えておくとよいでしょう。

トラックの設定はできるだけ揃えておくことをおすすめします。キュー・リスト完成後、再度ソングへコンバートすることができます。このとき、それぞれのソングのプログラム、パン、ボリューム等のトラックの設定は、演奏データにコンバートされ再現されますが、MIDIチャンネルなどの設定が揃ってないと、キュー・リストの再生状態をソングにコンバートできなくなる場合があります。

② **SEQ 2.1: Cue Listを選びます。**

初期設定で、“ Step ”**01**にソング**S000**、“ Step ”**02**に**End**が選ばれます。

③ [F7](“ EDIT ”)キーを押します。

キーを押すと、LCD画面の“ EDIT ”の表示が“ DONE ”に変わり、キュー・リストにソングの挿入や削除が可能になります。

④ [F4](“ Insert ”)キーを押します。

Stepが追加されます。

⑤ Stepにソングを設定します。

⑥ “ Rep(Repeat) ”でStepでソングを何回リピートするかを設定します。

⑦ 必要であれば“ FX ”チェック・ボックスにチェックをつけます。

そのStepのソングを演奏するタイミングでエフェクトの設定も同時に切り替えるかを設定します。切り替える場合、チェックをつけます。ここでは、“ Step ”**01**に**チェックをつけます**。

⑧ [F4](“ Insert ”)キーを押して、次のStepを追加します。

下記表を参照して順番に入力してください。

なお、[F5](“ **CUT** ”)キーを押すと、選択しているStepが消去されます。[F4](“ **INSERT** ”)キーを押すと、そのStepが挿入されます。また、[F6](“ **COPY** ”)キーを押すと、選択しているStepがコピーされます。[F4](“ **INSERT** ”)キーを押すと、そのStepが挿入されます。

Step	Song	Rep(Repeat)	FX
01	S000: Intro	02	チェック
02	S001: A	02	–
03	S002: B	01	–
04	S003: Bridge	02	–
05	S001: A	02	–
06	S002: B	01	–
07	S003: Bridge	02	–
08	S001: A	01	–
09	S003: Bridge	03	–
10	S004: Ending	02	–
11	End	–	–

エフェクトの設定によっては、エフェクトを切り替えるのにある程度の時間がかかります。この場合、ソングからソングへのつなぎめがスムーズに再生できません。
ソングからソングのつなぎめをスムーズに行うには、“ Step ”01で“ FX ”をチェックします。残りのステップでは“ FX ”にチェックしません。この設定では再生スタート前にエフェクトが設定されるので、キュー・リストの再生スタート時やソングからソングのつなぎめでのタイムラグはありません。エフェクトの種類をキュー・リストの途中で変更する等はできませんが、ダイナミック・モジュレーション機能やMIDIコントロール・チェンジのエフェクト・コントロール等を使用すれば、例えばあるソングではリバーブを深くかけ、あるソングではLFOのスピードを上げるなど、エフェクトをコントロールできます。キュー・リストを使用して、1つの曲を作成するときはこの方法をおすすめします。ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”の実行時にも、“ Step ”01のソングのエフェクト設定が、コンバート先のソングに設定されます。

“ FX ”にチェックしていない場合でも、ソングの演奏データによっては再生時にソングからソングのつなぎめでのタイムラグが発生することがあります。またソングからソングのつなぎめの演奏データが正しいタイミングで発音しないことがあります。この場合は、ソングの演奏データをエディットしたり、ソングへコンバートしてソングを再生してください。“ Convert to Song ”でキュー・リストをソングにコンバートして、ソングを再生すると、つなぎめでのタイムラグは発生しません。また演奏データも正しいタイミングで発音します。

- “ **Step** ”: 矢印で演奏中のステップを示します。▶が現在選ばれている“ Step ”です。また停止中に“ **Current Step** ”を設定すると表示がかわります。
- “ **M✱✱✱** ”: そのステップの開始小節を示します。
- “ **Meter** ”: 演奏中の拍子を示します。設定はできません。

⑨ これで設定が完了しました。[START/STOP]キーを押すと“ Current Step ”で設定したステップより演奏が開始します。

- キュー・リストの名前は、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ **Rename Cue List** ”で設定します。
- 各ステップのソングでの、テンポを使用するときは、“ Tempo Mode ”を**Auto**にしてください。**Manu(Manual)**のときは、“ ♩= ”で設定したテンポで再生されます。
- 最終ステップを**Continue to Step01**にすると、キュー・リストを繰り返し演奏します。
- “ Rep(Repeat) ”を**FS**にすると、ASSIGNABLE SWITCH端子に接続したフット・スイッチで、リピートを抜けるタイミングをコントロールできます。“ Foot SW Assign ”(GLOBAL 6.1: Controller, Footページ)を**Cue Repeat Control**に設定してください。
- 鍵盤を弾くと“ Track Select ”で選択しているトラックのプログラムが発音します。ソングごとに異なるプログラムが設定してある場合、演奏中のソングで設定してあるプログラムが発音します。

note キュー・リスト・エディットは[START/STOP]キー等の操作を行うと、自動的に終了します。(DONE → EDIT)

ソングにコンバートする

キュー・リストではトラックへの追加レコーディングは行えませんが、ソングにコンバートすることで、ソロ演奏などを空いたトラックにレコーディングすることが可能になります。またフロッピー・ディスクにSMFで書き出すときにもソングにコンバートする必要があります。

○ **ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Convert to Song ”を選びます。**

Convert Cue Listダイアログが表示されます。
“ **To** ”で、コンバート先のソング・ナンバーを指定します。コンバート先のソング・ネームにはキュー・リスト・ネームが自動的につけられます(“ Convert to Song ”の詳細、注意事項は、PG P.80を参照してください)。

新規ソングをコンバート先に選ぶ場合は、テン・キー[0]～[9]を押してソング・ナンバーを指定し、[ENTER]キーを押します。このとき表示されるダイアログの“ Set Length ”を設定する必要はありません。コンバートされるソングの小節数がそのまま使われます。[F8](“ OK ”)キーを押すとConvert Cue Listダイアログが表示されます。

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能

ここでは、**RPPR**の設定方法と、演奏、レコーディング方法を示します(「RPPR機能を使って演奏する」☞P.32)。

RPPRの設定

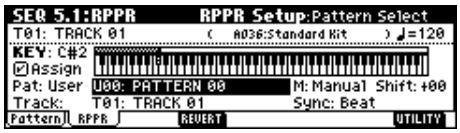
RPPRの設定はソングごとに行います。RPPR演奏を使う場合は、“ RPPR ”チェック・ボックスにチェックします。チェックすると、RPPR機能がオンになり、鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターン演奏が開始します。“ RPPR ”チェック・ボックスにチェックしないときは、RPPRの設定をしていても、通常のソング演奏の状態になります。

① **トラックへのレコーディングの準備同様に、トラックの設定を行います。**

「レコーディングの準備」(☞P.62)の①～④の手順で、トラックのプログラムを設定してください。

② **SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupページを選びます。**

このページではRPPR機能が自動的にオンになります。



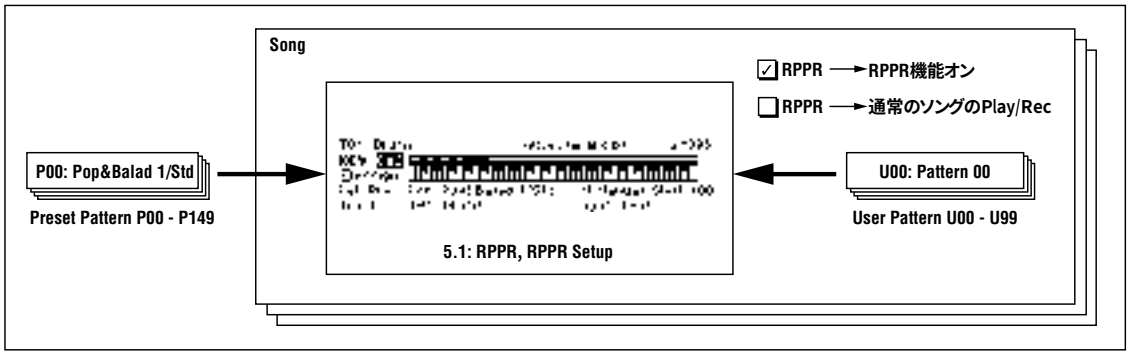
③ **“ KEY ”でパターンをアサインするキーを選びます。**

[ENTER]キーを押しながら鍵盤を押しても選択できます。

④ **“ Assign ”チェック・ボックスにチェックします。**

アサインできるキーは**C#2～C8**までのキーです。**C2**以下のキーはパターン演奏停止用のキーでアサインできません。

⑤ **③で選択したキーを押したときに演奏させるパターンを選びます。**



“ **Pat** (Pattern Bank) ”でパターン・タイプ**Pre**または**User**を選び、“ **Pattern Select** ”でパターンを選びます。
使用するユーザー・パターンはあらかじめPatternページでレコーディング、またはコピーして用意しておいてください。

⑥ パターンを演奏するトラックを設定します。

パターン演奏は、ここで設定するトラックのプログラムなどの設定に従って演奏されます。
ドラムスのパターンとしてプレイさせるときはドラムス・プログラムが選ばれているトラックを、ベースのフレーズとしてプレイさせるときはベース・プログラムが選ばれているトラックを、それぞれ選びます。

⑦ “ M(Mode) ”、“ Shift ”、“ Sync ”で、パターンの演奏方法、同期方法を設定します。

パターンをアサインしたキーを弾くとパターン演奏が始まります。演奏を停止する方法は“ **M**(Mode) ”の設定によって異なります。ただし、**C2**以下のキーを押すと停止します。
これらのパラメータ、停止の方法についての詳細は、PG P.94を参照してください。
アサインしたキーはLCD画面のキーボード・グラフィックでも確認できます。

note アサインしていないキーで、通常の鍵盤演奏を行います。“ Track Select ”で、演奏するトラックを選びます。例えば**C#2～B2**までのキーに、ドラムス、ベースなどのバッキング・パターンをアサインし、これらのキーでパターン演奏をコントロールして、**C3**より上のキーで、ソロ演奏をするといったリアルタイムでのパフォーマンスが可能です。RPPRのアサインは、特定の音域にまとめておくとよいでしょう。

REVERTによるRPPR設定のコピー

“ REVERT ”([F4]キーを押す)を使用すると、直前にエディットしていた**“ Assign ”にチェック**がついた**“ KEY ”**の**“ Pat(Pattern Bank) ”、“ Pattern Select ”、“ Track ”**の設定をコピーすることができます。
キーにアサインするパターンが連続した番号や近い番号で、同じトラックで使用するときなどに効率よく作業が行えます。

例えば前述の②図のように、⑥までの手順で設定した場合は次のような設定になっています。

“ KEY ”: C#2
“ Pat(Pattern Bank) ”: Pre
“ Pattern Select ”: P00: Pop&Balad 1/Std
“ Track ”: T01: Drums

ここでは次のように設定してみましょう。
“ KEY ”: D2
“ Pat(Pattern Bank) ”: Pre
“ Pattern Select ”: P01: Pop&Balad 2/Std
“ Track ”: T01: Drums

① 「RPPRの設定」①～⑦の手順に従って1つめのRPPRを“ KEY ”C#2に設定します。

② 2つめのRPPRに“ KEY ”をD2に設定します。

③ [F4](“ REVERT ”)キーを押します。

①の“ Pat(Pattern Bank) ”、“ Pattern Select ”、“ Track ”の設定がコピーされます。

④ “ Pattern Select ”をP01: Pop&Balad 2/Stdに設定します。

このように②～④の手順を繰り返すことによってRPPRの設定が効率よく行えます。

RPPRの演奏

設定したRPPR機能を使って、SEQ 1.1: Play/RECで演奏してみましょう。ソングを再生しながらRPPR機能を使って演奏することもできます。

① SequencerモードでSEQ 1.1: Play/RECを選択します。

② “ RPPR ”チェック・ボックスにチェックします。
RPPR機能がオンになります。オン/オフの設定はソングごとにメモリーされます。

③ 鍵盤を弾くとRPPRの設定に従ってパターン演奏がスタートします。

note パターンをアサインしていないキーでは、通常の鍵盤演奏が行えます(“ Track Select ”をかえると演奏に使うトラックがかわります)。

note 外部MIDI機器からRPPR演奏させるときは、“ Track Select ”のMIDIチャンネルでコントロールします。

④ RPPR機能をオフするときは、RPPRチェック・ボックスのチェックをはずします。

RPPRの演奏テクニック

- “ **Sync** ”が**Beat**または**Measure**のキーのパターン演奏は、ファースト・キーのパターン演奏に同期します。(☞PG P.94 “ Sync ”)
- “ **Sync** ”が**SEQ**のキーのパターン演奏は、ソングの演奏に同期します。ソングの演奏をスタートさせて、鍵盤を押さえます。ソングの小節に同期してパターン演奏がスタートします。

ソングの演奏時に、[◄◄ REW]、[FF ►►]キーを使用すると、同期しなくなります。

note ソングの演奏開始と同時にRPPRによるパターン演奏を開始したい場合は、ソングの演奏の前に演奏データのないダミーの1小節を入れておくとよいでしょう。

note ソングが停止しているときは、KARMA機能のタイミングに同期します。(☞P.89)

- 同期させて(“ **Sync** ”が**Beat**、**Measure**または**SEQ**の場合)パターン演奏をするときは、鍵盤を拍や小節のタイミングより一瞬はやく弾くと、パターンがきれいにスタートします。また、弾

くタイミングが拍や小節位置から遅れても、それが(32分音符)以内なら、拍や小節のタイミングでスタートしたとみなして演奏されますが、押さえるのが遅れた分だけパターンの先頭が詰められて演奏されます。

RPPR演奏のリアルタイム・レコーディング

マルチ・トラック・レコーディング

RPPR機能を使った複数トラックの演奏を、マルチ・レコーディングを使って同時にレコーディングすることができます。
RPPRで使用しているトラックに、パターンが演奏データとしてレコーディングされます。

レコーディングするRPPRは、SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupページで設定します。このとき、“ **Sync** ”を**SEQ**に設定しておくと、シーケンサーに同期してパターン演奏がレコーディングできます。“ Sync ”の設定によるパターン演奏のスタート・タイミングについては、PG P.94を参照してください。
SEQに設定すると、シーケンサーがプレイまたはレコーディング中は、RPPR機能によるパターン演奏がシーケンサーの小節に同期してスタートします。レコーディング前のプリカウント中に押さえた鍵盤のパターン演奏は、レコーディング開始と同時に始まりレコーディングされます。

RPPRによるパターン演奏をレコーディングする場合、レコーディングされるイベントのタイミングが微妙にずれることがあります。この場合は、“ **Reso** ”(Realtime Quantize Resolution)を**Hi**以外に設定してみてください。

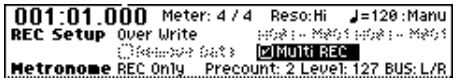
① **「レコーディングの準備」(☞P.62)の手順で各設定を行ないます。**

“ Track Select ”で設定したトラックは、RPPR機能をアサインしていないキーでの鍵盤演奏がレコーディングされます。

② **SEQ 1.1: Play/REC, PreferenceページのRec Setup “ Recording Mode ”をOver Writeにします。**

マルチ・レコーディングは**Over Write**、**Over Dub**、**Manual Punch In**、**Auto Punch In**の各レコーディング・タイプで可能です。ここでは最も一般的に使用する**Over Write**(オーバー・ライト)によるレコーディングでの手順を示します。

③ **“ Multi REC ”チェック・ボックスをチェックします。**



④ **Programページを選びます。**

すべてのトラックの“ PLAY/MUTE/REC ”の表示が**REC**になっています。
レコーディングしないトラックは、“ PLAY/MUTE/REC ”を**PLAY**または**MUTE**にします。

RPPRにより演奏するトラックと、“ Track Select ”で設定した鍵盤演奏のトラックをまとめてレコーディングします。

例えば、RPPR演奏をトラック1、2、鍵盤演奏をトラック3で行う場合、次のようにトラック1、2、3だけが**REC**となるように設定します。

⑤ **1.1: Play/REC, Play/RECページの“ RPPR ”チェック・ボックスをチェックします。**

RPPR機能がオンとなります。

⑥ **“ Location ”で、レコーディング開始位置を設定します。**

⑦ **[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。**

レコーディングが開始します。
パターンをアサインしたキーを弾くと、パターン演奏が始まります。パターンがアサインされていないキーでは、“ Track Select ”で設定したトラックのプログラムが通常どおりに発音し、レコーディングされます。

レコーディングの開始と同時にパターン演奏をスタートさせるときは、プリカウント中に鍵盤を押さえてください。(RPPRの“ **Sync** ”が**SEQ**になっているのを確認してください。)

⑧ **[START/STOP]キーを押します。**

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

⑨ **マルチ・レコーディングを解除するときは、③の“ Multi REC ”チェック・ボックスのチェックをはずします。**

シングル・トラック・レコーディング

シングル・トラック・レコーディングでもRPPR演奏はレコーディングできます。

① **マルチ・トラック・レコーディング同様にトラックを設定します。**

② **SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページでRPPRチェック・ボックスをチェックします。**

RPPR機能がオンになります。

③ **通常のソングのシングル・トラック・レコーディング同様に、“ Track Select ”でレコーディングするトラックを選びます。**

④ **“ Location ”で、レコーディングの開始位置を設定します。**

⑤ **[REC/WRITE]キーを押してから、[START/STOP]キーを押します。**

レコーディングが開始します。

シングル・トラック・レコーディングのときは、RPPRの演奏が複数トラックに設定されていても、実際にレコーディングされるのは、“ Track Select ”で選択したトラックだけです。RPPRの設定で割り当てられているパターンのうち、トラックが一致するパターン演奏だけがレコーディングされます。

⑥ **[START/STOP]キーを押します。**

レコーディングが終了し、ロケーションはレコーディング開始の位置に戻ります。

Song Playモード

Song Playモードでは、**スタンダードMIDIファイル（SMF）**をフロッピー・ディスクから直接再生することができます。SMFをエディットせずに再生するだけならば、このモードを選ぶとよいでしょう。

電源をオフにすると、Song Playモードのパラメータ設定は消えてしまいます。ソングで選択しているプログラム、トラック・パラメータ、エフェクト等の設定をテンプレート・ソングとして保存しておきたいときは、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save Template Song ”でセーブしてください。

Song Playモードの構成

Song Playモードは、下図のようにトラック1～16、エフェクトやKARMAモジュールで構成されています。

SMFについて

Song Playモードで再生できるSMFは、**フォーマット0**および**フォーマット1**です。

本機では、**.MID**という拡張子が付いたファイルだけをSMFとして認識します。必ず、ファイル名の拡張子が**.MID**であることを確認してください。

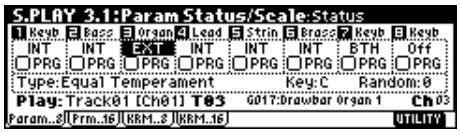
MIDIについて

Song Playモードで設定するトラックのステータス

トラックの演奏データのプレイ、または本機の鍵盤やコントローラの操作で、本体の音源を発音させるのか、外部の音源を発音させるのかを設定することができます。

トラック・ステータズ“ **Status** ”を**INT**にして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラを操作すると、本体の音源が発音およびコントロールされます。

“ **Status** ”を**EXT**または**BTH**にして、トラックの演奏データをプレイしたり、本機の鍵盤やコントローラを操作すると、外部の音源が発音およびコントロールされます(外部の音源のMIDIチャンネルを本機の**EXT**、**BTH**のトラックの“ MIDI Channel ”に合わせる必要があります)。**BTH**では、外部の音源と同時に本体の音源が発音およびコントロールされます。(“ Status ”☞ PG P.120)



外部機器との同期

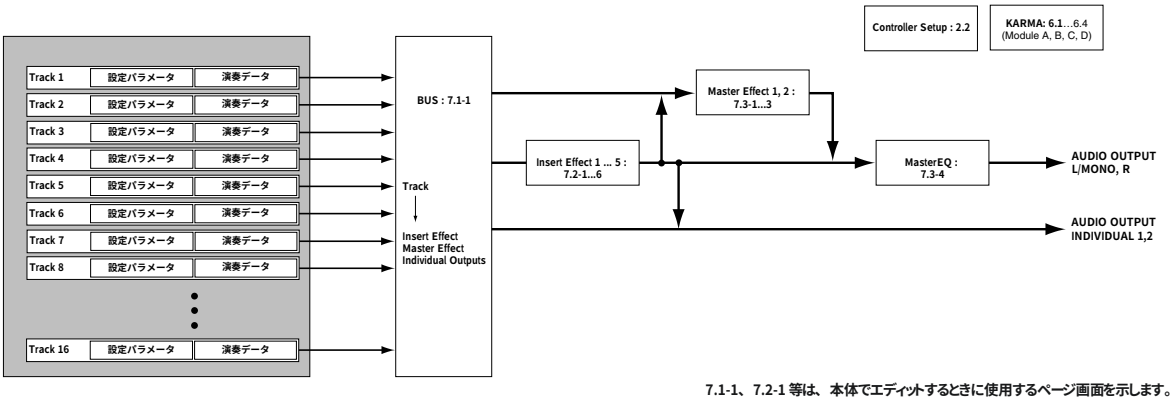
Song Playモードでは、MIDIクロック(GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページの“ MIDI Clock ”)の設定に関わらずマスター（コントロールする側）になります。

ミュート/ソロ機能

S.PLAY 1.1: Play, Programページ“ PLAY/MUTE ”、“ SOLO On/Off ”を設定することで、Sequencerモードと同様に、トラック1～16の任意のトラックをプレイしたり、ミュートすることができます。

メロディーのトラックをミュートして、そのパートを自分で演奏するマイナス・ワン・プレイや、トラックの確認などをするときに使用します。(☞P.75)

また、ユーティリティ・メニュー・コマンド "Solo Selected Track" を使用すると、選択中のトラックの音だけを確認できます。トラックのパラメータ設定、エフェクトの設定時などに使用すると便利です。(☞ PG P.116)



7.1-1、7.2-1 等は、本体でエディットするときに使用するページ画面を示します。

SMFデータを再生する

フロッピー・ディスクから直接再生する

GM/GS/XG規格に準拠したSMFを再生するときは、“ **Bank Map** ”(GLOBAL 1.1: System, Preferenceページ)を**GM(2)**に設定してください。(☞PG P.136)

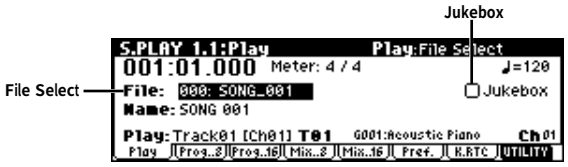
① **[S.PLAY]キーを押して、Song Playモードへ入ります。**

② **SMFデータの入ったフロッピー・ディスクを本機のディスク・ドライブへ挿入します。**

③ **[LOCATE]、[START/STOP]、[PAUSE]キーのいずれかのキーを押します。**

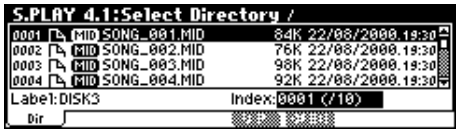
フロッピー・ディスクのデータがロードされ、“ **File Select** ”にSMFのファイル名が表示されます。

note [START/STOP]キーを押すと、データのロード後、再生が始まります。



次の場合、“ **File (File Select)** ”にSMFのファイル名が表示されません。

- **フロッピー・ディスク内にSMFが無い。**
- **現在選択されているディレクトリにSMFが無い。**
  SMFが入っているディレクトリへ移動するときは、S.PLAY 4.1: Select Directoryで、**[F5](“ UP ”)キー**または**[F6](“ OPEN ”)**キーを押して階層を移動し、SMFを見つけてください。



そして、再生するSMF(拡張子は.MID)がLCD画面に表示されるのを確認したら、[EXIT]キーを押して、S.PLAY 1.1: PLAYに移動します。

- **Jukeboxリストを作成していない状態で“ Jukebox ”チェック・ボックスがチェックされている。**
  “ Jukebox ”チェック・ボックスのチェックをはずしてください。

④ **“ File Select ”を選択し、VALUE [▲]、[▼]キーで再生するファイルを選びます。**

⑤ **[START/STOP]キーを押します。**

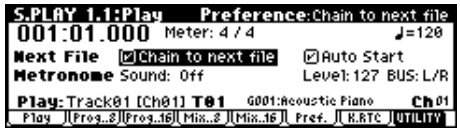
③で[LOCATE]または[PAUSE]キーを押した場合、再生が始まります。また[START/STOP]キーを押した場合、再生が停止します。

S.PLAY 1.1:Play, Preferenceページの“ **Auto Start** ”**チェック**時(初期設定時)、“ File Select ”で選択できるすべての曲が続けて演奏されます。

⑥ **再生されているときに、もう一度[START/STOP]キーを押すと停止します。**

1曲ごとにプレイバックをスタート/ストップさせる

S.PLAY 1.1: Play, Preferenceページで“ **Chain to next file** ”または“ **Auto Start** ”の**チェックをはずして**、[START/STOP]キーを押すと演奏が始まり、1曲終わるとそこで停止します。
それぞれの機能については、PG P.118を参照してください。


S.PLAY 1.1:Play Preference:Chain to next file
001:01.000 Meter: 4 / 4 ♩=120
Next File Chain to next file Auto Start
Metronome Sound: Off Level: 127 BUS: L/R
Play: Track01 [Ch01] T01 G001:Acoustic Piano Ch 01
Play Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

SMFデータに合わせて演奏する(マイナス・ワン・プレイ)

メロディーなどのトラックをミュートして、SMFデータの再生に合わせて、そのパートを自分で演奏する**マイナス・ワン・プレイ**が行えます。

① **SMFを再生し、弾きたいパートのトラックを確認して、一度停止します。**(☞P.74)

② **S.PLAY 1.1: Play, Programページを選びます。**

③ **自分で演奏するパートのトラックを“ Play (Track Select) ”で選びます。**

鍵盤を弾くと、選択したトラックのプログラムの音で発音します。

④ **“ PLAY/MUTE ”で、選択した自分で演奏するトラックをMUTEします。**

S.PLAY 1.1:Play Program:Track Select
001:01.000 Meter: 4 / 4 ♩=136
1 Keyb 2 Bass 3 Organ 4 Lead 5 Strin 6 Brass 7 Keyb 8 Keyb
G001 G033 G017 G085 G041 G057 G001 G001
PLAY PLAY PLAY MUTE PLAY PLAY PLAY PLAY
Play: Track04 [Ch04] T04 G085:Charang Ch 04
Play Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

自分の演奏と一緒に③で選択したトラックの演奏データも鳴らしたいときは、“ **PLAY/MUTE** ”を**PLAY**にします。

⑤ **[START/STOP]キーを押して再生させ、曲に合わせて鍵盤で演奏してください。**

KARMA機能

マイナス・ワン・プレイ時に、鍵盤での演奏にKARMA機能を使用できます。(☞P.87)

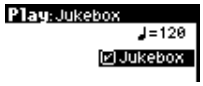
Jukebox機能

Jukebox機能を使って再生する

本機には、同じディレクトリのSMFデータを好きな順番に並べて再生する**Jukebox機能**があります。

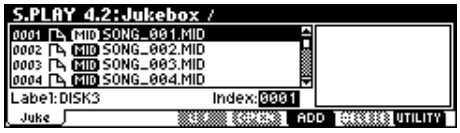
作成したJukeboxリストは電源オフにすると消えてしまいます。Jukeboxリストを残しておきたい場合は、後述する「Jukeboxリストをセーブ/ロードする」を参照してフロッピー・ディスクにセーブしてください。

① **S.PLAY 1.1: Play, Playページの“ Jukebox ”チェック・ボックスをチェックします。**



② **S.PLAY 4.2: Jukeboxページを選びます。**

フロッピー・ディスクのSMFデータが表示されます。



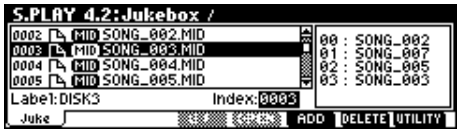
③ **最初に演奏させるSMF（拡張子は.MID）をカーソル・キー[▲]、[▼]を押して選びます。**

④ **[F6](“ ADD ”)キーを押します。**

Jukeboxリストに③で指定したファイルがJukeboxリスト(右側)に登録されます。

⑤ **2番目に演奏させるSMFをカーソル・キー[▲]、[▼]を押して選び、[F6](“ ADD ”)キーを押します。**

Jukeboxリストに登録された順に演奏されます。Jukeboxリストに登録できるファイルは、最大100（00～99）ファイルです。



Jukeboxリストのファイルを削除する場合は、[F7](“ DELETE ”)キーを押します。

⑥ **[EXIT]キーを押して、S.PLAY 1.1:Play, Playページを表示します。**

リスト最後のファイルから削除されます。

⑦ **[START/STOP]キーを押します。**

登録した順に再生されます。

⑧ **もう一度[START/STOP]キーを押すと、演奏が停止します。**

note Jukeboxリストに登録できるファイルは、同じディレクトリ内のファイルのみです。

Jukeboxリストの登録時に次の操作を行うと、Jukeboxリストが破棄されます。

- **ディレクトリを変更する。**
- **フロッピー・ディスクを抜く。**

Jukeboxリストをセーブ/ロードする

セーブの方法

① **「Jukebox機能を使って再生する」①～⑤の手順で、Jukeboxリストを作成します。**

② **S.PLAY 4.2: Jukeboxページで、ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Save Jukebox List ”を選びます。**

③ **[F5](“ Name ”)キーを押して、テキスト・ダイアログを表示し、Jukeboxリストの名前を入力します。**(☞P.39)

④ **[F8](“ OK ”)キーを押します。**

Jukeboxリストがフロッピー・ディスクにセーブされます。

ロードの方法

① **[S.PLAY]キーを押して、Song Playモードへ入ります。**

② **Jukeboxリスト・ファイル（拡張子.JKB）の入ったフロッピー・ディスクを本機のディスク・ドライブへ挿入します。**

③ **S.PLAY 1.1: Play, Playページの“ Jukebox ”チェック・ボックスをチェックします。**

④ **S.PLAY 4.2: Jukeboxページを選びます。**

⑤ **カーソル・キー[▲]、[▼]を押して、Jukeboxリスト・ファイルを選びます。**

⑥ **ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Load Jukebox List ”を選びます。**

⑦ **[F8](“ OK ”)キーを押します。**

Jukeboxリストが本機へロードされます。

KARMA機能について

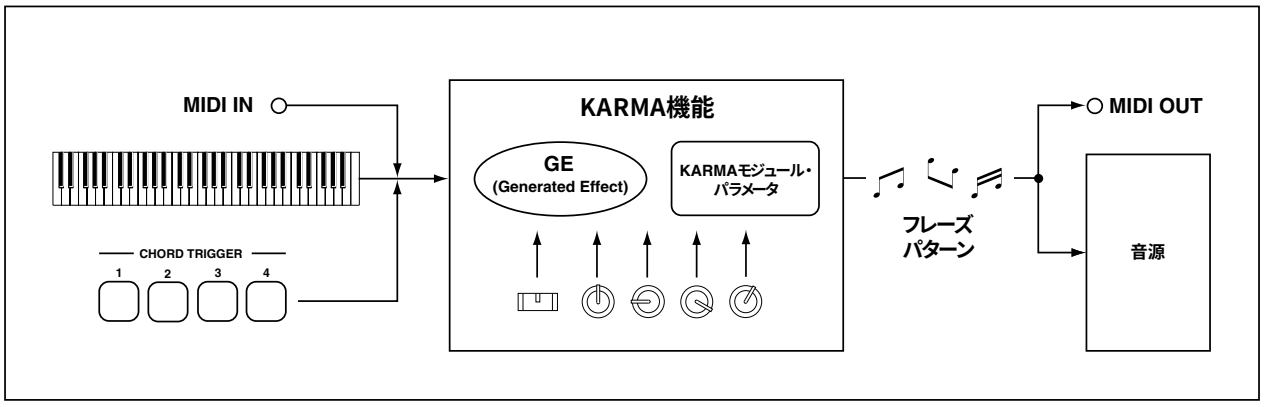
Overview

KARMAとは、**K**ay **A**lgorithmic **R**ealtime **M**usic **A**rchitecture (ケイ・アルゴリズミック・リアルタイム・ミュージック・アーキテクチャー)の略で、発明者であるStephen Kay氏の名から付けられました。

KARMA機能は、MIDIデーターを生成する機能です。複雑でさまざまなアルゴリズムをシームレスに統合することでパワフルな“ミュージック・クリエイト・エンジン (音楽制作エンジン)”を実現しています。入力したノート、コード情報などを基に、アルゴリズムやパラメータの設定で、ノート・データだけでなくコントロール・データを含むフレーズやパターンなどの音楽をリアルタイムにクリエイトします。KARMA機能では、これらのアルゴリズムやパラメータをコントロールすることで、フレーズやパターンを自在に変化させることができます。

例えば、ハープのグリッサンドにおけるダイナミックなテンポの変化、ブラスにおけるフレーズに同期した音量、音色の変化、ドラムスにおけるフレーズのランダム性、フィルインの増減、テクノ系グルーブにおけるフレーズや音色の変化、鍵盤による演奏では不可能な複雑に織り混ざった流れるようなフレーズ、ギターにおけるナチュラルなカッティング/フィンガー・ピッキングやその奏法の変化、鍵盤演奏にリアルタイムに追従するバッキング・グルーブなどを自在にコントロールすることができます。従来のアルペジエーターやパターンの演奏では実現できない、より音楽性の高い、より自由度の高い、フレーズやパターンの生成およびコントロールが可能です。

本機では、このKARMA機能をミュージック・ワークステーションの中核となる新機能として搭載しています。
プログラムやコンビネーションの演奏、KARMA REALTIME CONTROLSノブやスイッチ、[CHORD TRIGGER]キーによるパフォーマンス、シーケンサー・モードでのレコーディング等、ライブ・パフォーマンスや音楽制作のあらゆる場面で、KARMA機能をフルに活用することができます。



KARMA機能の構成

KARMA機能は、以下の主要パートにより構成されます。

KARMAモジュール

GEを選択して1つのフレーズやパターンを発生します。

Programモードでは、1つのモジュール[A]が使用できます。Combination、Sequencer、Song Playモードでは、4つのモジュール[A]、[B]、[C]、[D]が使用できます。ドラムス、ベース、ギター、ピアノ等の別々の音色に対するフレーズやパターンを、それぞれのモジュールで発生します。

MIDI Programモードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータは、すべてグローバルMIDIチャンネル“ MIDI Channel ”(GLOBAL 2.1－1a)で送受信します。

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、KARMAモジュールへのMIDIデータはモジュールごとの“ Input Channel ”、“ Output Channel ”(6.1－2a)で送受信します。

GE(Generated Effect-ジェネレーテッド・エフェクト)

KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンは、GEにより生成されます。

GEは、鍵盤からのノート・データを基にして、さまざまな内部パラメータの設定によって、ノート・データの展開の仕方、リズム、和音構成やベロシティなどをコントロールして、フレーズやパターンを生成します。また、MIDIコントロール・チェンジ、ピッチ・ベンド等をフレーズやパターンに同期して生成することが可能です。音色やピッチを自在に変化させたフレーズやパターンを得ることができます。

本機では、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できる多種多様なGEをプリセットしています。

GEパラメータ

GEは200種類以上の内部パラメータで構成されています。それぞれのGEでは、この内部パラメータの中からフレーズやパターンをコントロールするのに最適なパラメータが最大16個、あらかじめプリセットされています。これらを**GEパラメータ**といいます。(選択したGEによりGEパラメータは異なります。)

選択したGEの設定を変更したり、KARMA REALTIME CONTORLSノブなどにアサインして、演奏中にフレーズやパターンをコントロールします。

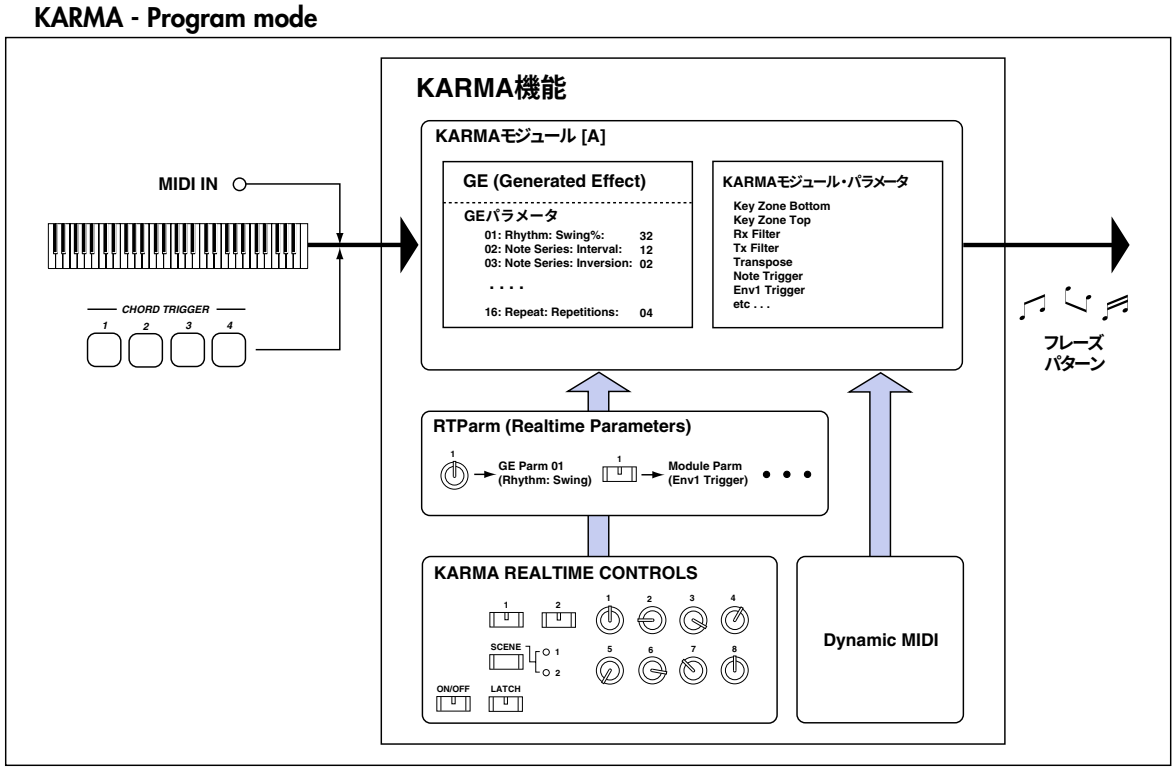
KARMAモジュール・パラメータ

KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンをコントロールするパラメータです。

各KARMAモジュールごとに設定します。GEの選択、MIDI入出力チャンネル、キー・ゾーン、MIDIフィルター、トリガーなどを設定します。

RTParm (RealTime Parameters)

KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチでコントロールするための設定を行います。



GEパラメータ、KARMAモジュール・パラメータをKARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチにアサインすることで演奏中、リアルタイムでこれらのパラメータをコントロールしてフレーズやパターンを自在に変化させます。

Dynamic MIDI

Dynamic MIDI(ダイナミックMIDI)とは、本体コントローラやMIDIコントロール・メッセージ等により、KARMA機能の特定の機能をコントロールできる機能です。

この機能を使用して、ジョイスティックでギターのコード・カッティング・フレーズ、フット・スイッチでKARMAモジュールのRun/Mute、ダンパー・ペダルでKARMAモジュールのラッチをコントロールするなど、さまざまにKARMAモジュールを演奏中にリアルタイムでコントロールすることができます。

KARMA REALTIME CONTROLS

フロント・パネルにあるKARMA機能用のコントローラです。プログラム、コンビネーション、ソングごとに設定を保存することができます。(☞P.27)

[ON/OFF]キー

KARMA機能のオン/オフをコントロールします。

[LATCH]キー

オンにすると、鍵盤や[CHORD TRIGGER]キーから手を離してもフレーズやパターンを演奏し続けます。

ノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]

GEパラメータ、KARMAモジュール・パラメータを演奏中にリアルタイムでコントロールして、KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンを自在に変化させます。(" RT Parm "でコントロールするパラメータを設定します。)

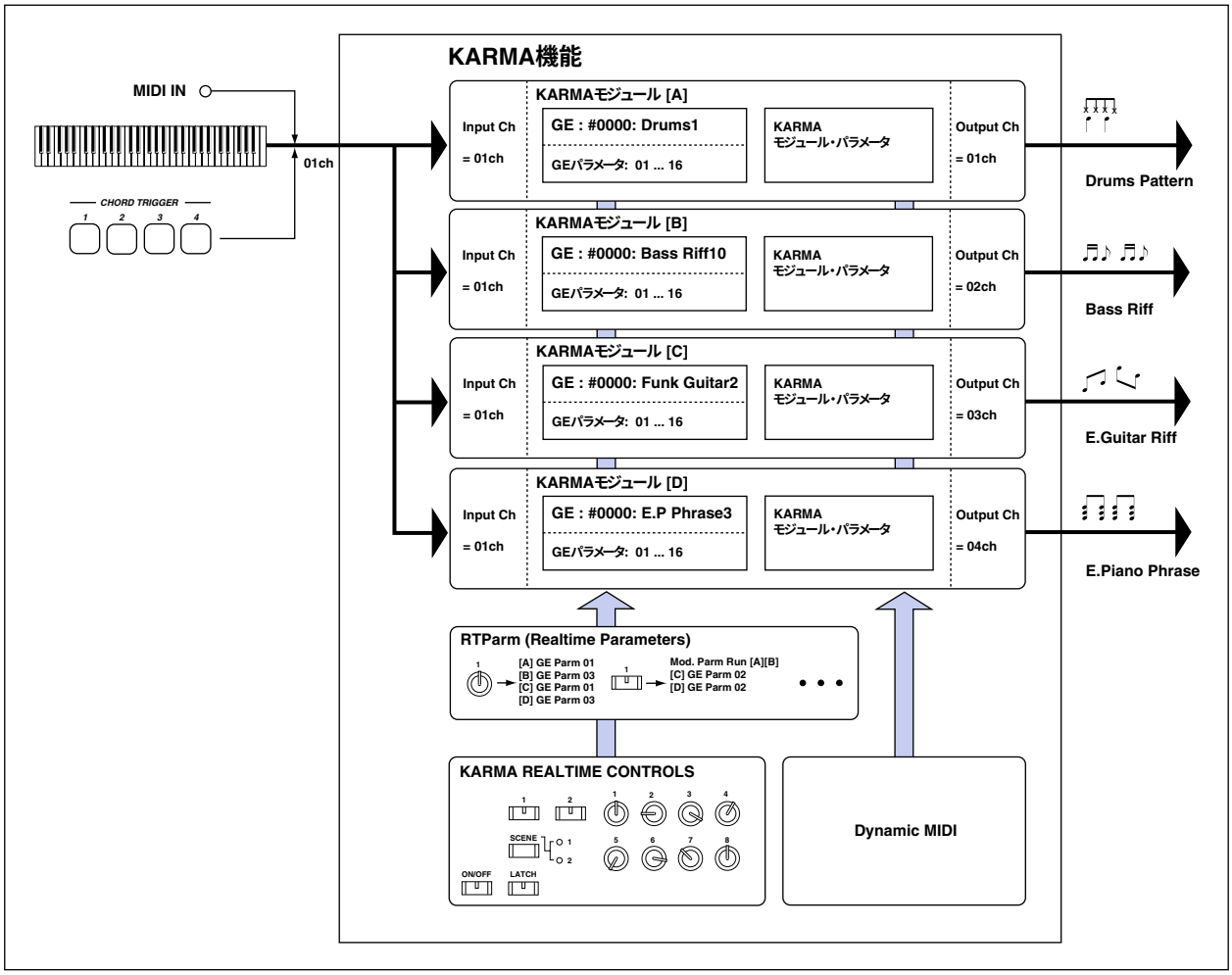
[SCENE]キー

ノブ[1]～[8]、スイッチ[1]/[2]の設定を、**SCENE1(シーン1)**、**SCENE2(シーン2)**として保持します。

CHORD TRIGGER[1]～[4]キー

キーを押すと、設定されたコード(最大8ノートと1ベロシティの設定が可能)が発音し、KARMA機能が動作します。プリロード・プログラム、コンビネーションでは、効果的なコードがあらかじめ設定されています。[ASSIGN]キーで簡単にコードの登録が行えます。

KARMA - Combination/ Sequencer/ Song Play mode



KARMA機能の設定

各モードでのKARMA機能の設定方法を示します。KARMA機能を使った演奏方法については、「KARMA機能を使って演奏する」(☞P.26)を参照してください。

Programモードでの KARMA機能の設定

Programモードでは、1つのKARMAモジュール(モジュール[A])が使用できます。プログラムでのKARMA機能は、PROG 6.1～6.4ページの各パラメータで設定します。ここでは、GEの選択等、おもなパラメータの設定手順を示します。各パラメータについては、PG P.26を参照してください。

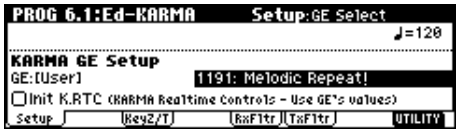
KARMA機能のオン/オフ

KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーを押すたびにKARMA機能のオン/オフが切り替わります。**オン**時、キーのLEDが点灯します。
プログラムのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

GEの選択

KARMAモジュールで使用するGEを選択します。

① PROG 6.1: Ed－KARMA Setupページを選びます。



② “ Init. K.RTC (Init. KARMA REALTIME CONTROLS) ”をOn(チェックする)します。
GEを選択するときに、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチの設定を初期化するかどうかを設定します。GEが生成するフレーズやパターンをオリジナルの状態で確認できます。通常、GE選択時は**On**にします。(☞PG P.5 PROG 1.1－3a)

“ Init K.RTC ”が On(チェックする)の状態で他のGEを選択すると、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチがそれぞれ中央、オフに設定されます。
それぞれのGEは、フレーズやパターンをコントロールするのに最適なパラメータを最大16種類プリセットしています。このGEパラメータをKARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチにアサインしてコントロールできます。このとき、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチの設定によりGEからのフレーズやパターンは大きく変化します。ここではノブ、スイッチの設定をそれぞれ中央、オフにすることで、それぞれのGEでプリセットされている設定で動作させます。

GEパラメータの**“ Asgn ”**(PROG 6.3－1～4a)に、**Knob1～Knob8 SW**または**SW[1]、SW[2]**を設定している場合、選択したGEによってはGEでプリセットされている状態で動作しない場合があります。この場合は、GEパラメータの**“ Asgn ”**を**---**に設定されます。また、6.1: Ed－KARMA～6.4: Ed－KARMA-RTページのユーティリティ・メニュー・コマンド“ Initialize KARMA Module ”を実行すると、GEパラメータ“ Asgn ”を含め、すべてのKARMAモジュール・パラメータが初期化されます。

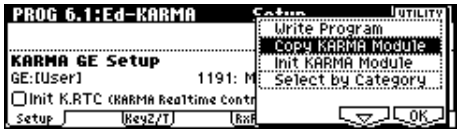
③ “ GE Select ”で、KARMAモジュールで使用するGEを選択します。
“ Tempo ”でGEのフレーズやパターンのテンポを設定します。
本機は、さまざまな楽器、演奏方法、音楽ジャンルに使用できるGEをプリセットしています。

左側にKARMAモジュールで選択しているGEのカテゴリーが表示されます。すべてのGEはカテゴリーに分類されています(☞VNL)。ユーティリティ・メニュー・コマンド“ Select by Category ”でカテゴリーからGEを選択できます。(☞PG P.5「Select by Category」)

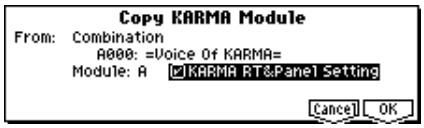
他のプログラムのKARMA機能の設定をコピーして使用する

ユーティリティー・メニュー・コマンド“ Copy KARMA Module ”を使用して、他のプログラムで使用しているKARMA機能の設定(GEの選択、KARMAモジュール・パラメータの設定等)をコピーすることができます。

① [F8] (“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティー・メニューを表示します。



② [F7]キーを押して“ Copy KARMA Module ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。



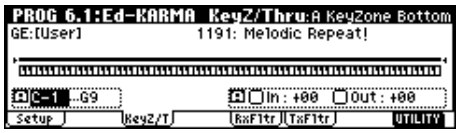
コピー元のモード、バンク、ナンバー等を設定します。各パラメータについては、PG P.26 PROG 6.1－1cを参照してください。
他のプログラムでのKARMA機能の設定をコントローラ動作の設定も含め、すべての設定をコピーする場合は、**“ KARMA RT&Panel Setting ”をOn(チェックする)**にします。

③ コピーを実行するときは[F8](“ OK ”)キーを、実行しないときは[F7](“ Cancel ”)キーを押します。

KARMA機能が動作する鍵盤範囲を設定する

KARMAモジュールによって発生したフレーズやパターンのバリエーション、トリガー、コード認識などを、さまざまな形でコントロールできます。

① PROG 6.1: Ed－KARMA KeyZ/Thruページを選びます。



② " KeyZone Bottom "、" KeyZone Top "でキーゾーンを設定します。設定した範囲の鍵盤やMIDI IN端子からのノート・データがKARMAモジュールへ入力されます。
上図の設定例では、**C-1**から**B3**のノートがKARMAモジュールへ入力されます。**B3**より低いキーを弾くと、KARMA機能によるフレーズやパターンが演奏できます。

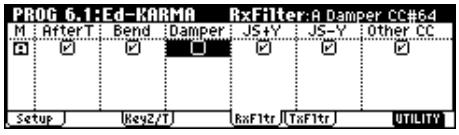
③ " In(Thru In Zone) "、" Out(Thru Out Zone) "をOn(チェックする)にすると、KARMA機能によるフレーズやパターンの演奏と同時に、鍵盤による演奏も発音します。それぞれキーゾーンの内と外について設定できます。
上図の設定例では、**B3**より低いキーは、KARMA機能によるフレーズやパターン演奏のみをコントロールし、**C4**より高いキーでは鍵盤による演奏を発音します。

" In(Transpose InZ) "、" Out(Transpose OutZ) "は鍵盤による演奏の音程を半音単位でずらす場合に設定します。
上図の設定例では、**B3**より低いキーでKARMA機能によるベースのリフをコントロールして、**C4**より高いキーで手弾き演奏します。手弾き演奏での音程を" Out(Transpose OutZ) "で調整します。

KARMAモジュールMIDIフィルター

Rx Filter

① PROG 6.1: Ed－KARMA RxFilterページを選びます。

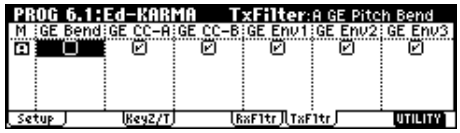


KARMAモジュールが受信するMIDIコントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。**On(チェックする)**で受信が可能になります。

KARMA機能**オン**時、KARMAモジュールが受信するMIDIコントロール・データは、そのまま音源に送られます。**Off(チェックしない)**時、そのデータは音源に送られません。
上図の例では、ダンパー・ペダルによる効果がKARMA機能**オフ**で有効に、**オン**で無効になります。

Tx Filter

① PROG 6.1: Ed－KARMA TxFilterページを選びます。

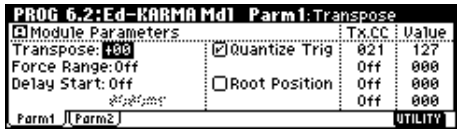


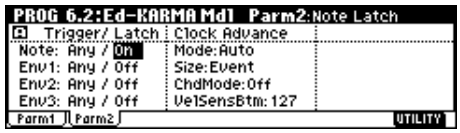
KARMAモジュールで選択されたGEが発生するMIDIコントロール・データにフィルターをかけるかどうかを設定します。**On(チェックする)**で送信が可能になります。

通常、**On(チェックする)**にします。選択したGEが発生するピッチ・ベンドや各種コントロール・チェンジ・データが不必要な場合は、**Off(チェックしない)**にします。
上図の例では、GEが発生するピッチ・ベンド情報が送信されません。

KARMAモジュール・パラメータ

PROG 6.2: Ed－KARMA Mdl Parm1、Parm2ページでは、KARMAモジュール・パラメータを設定します。





ここでは、使用頻度の高いパラメータの設定方法を示します。各パラメータについては、PG P.29を参照してください。

Transpose

KARMAモジュールへ入力されるノート・データの音程を半音単位で設定します。KARMAモジュールが発生するフレーズやパターンの音程をコントロールします。例えば、ベースのフレーズを1オクターブ下げたいときは**－12**に設定します。

Quantize Trig (Quantize Triggers)

ノート・データによるトリガーのタイミングをクォンタイズ(補正)します。(☞P.88「KARMA機能の同期について」)
Off(チェックしない): 鍵盤を弾いたタイミングでトリガーします。
On(チェックする): トリガーのタイミングが、ベースとなるテンポに対して16分音符の単位でクォンタイズされます。

Tx.CC/Value

KARMA機能**オン**時のプログラム音色やエフェクト等をコントロールするときに設定します。KARMA機能**オン**時、生成されたフレーズに合わせて音色を暗くしたり、レゾナンスを上げたりする場合に設定します。また、生成されたフレーズに合わせてディレイ・エフェクトをオンにするなど、エフェクトのコントロールも可能です。
" Tx.CC "でMIDIコントロール・チェンジ#を設定します。音色をコントロールする70番台CC#、AMSやDmodソース等に設定します。(☞ PG P.30 PROG 6.2－1b)

前ページの例では、CC#74, CC#71で、それぞれローパス・フィルター・カットオフ、レゾナンス・レベル、ハイパス・フィルター・カットオフをコントロールします。

Note (Note Trigger)

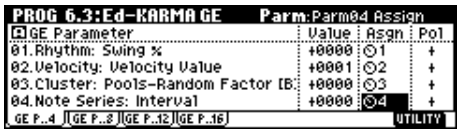
GEが発生するフレーズやパターンのトリガー条件を設定します。ここではそれぞれ効果を確認してください。

Any: 鍵盤を弾くたびにトリガーがかかり、フレーズやパターンの先頭から演奏します。
AKR: 鍵盤から手をすべて離した状態から弾いた場合だけ、トリガーがかかります。
1st: KARMA機能オン後、最初のノート・オンのみトリガーがかかります。
Dyn: 鍵盤を弾いてもトリガーはかかりません。Dynamic MIDIで設定されたコントローラの操作によってトリガーがかかります。

GEパラメータ

KARMAモジュールで選択したGEパラメータをエディットします。また、GEパラメータをKARMA REALTIME CONTROLS等へアサインすると、演奏中にリアルタイムでフレーズやパターンをコントロールすることができます。

① PROG 6.3: Ed－KARMA GE Parmページを選びます。



01～16にGEパラメータが表示されます。選択したGEによって、ここでエディットできるGEパラメータとその数は異なります(最大で16個)。それぞれのGEは、フレーズやパターンをコントロールする最適なパラメータがあらかじめプリセットされています。

②“ Value ”でGEパラメータの値を設定します。
GEを選択すると、それぞれのGEでプリセットされているパラメータの初期値が設定されます。また、設定できる“ Value ”の範囲や極性もそれぞれのGEでプリセットされています。

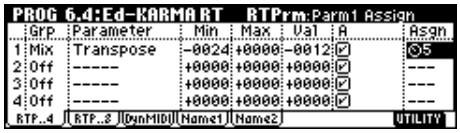
ここで設定した値は、“ Asgn ”によりKARMA REALTIME CONTROLSノブ等でコントロールするときの中央値となります。

③“ Asgn ”でGEパラメータのコントローラをアサインします。
KARMA REALTIME CONTROLSノブ等にアサインすると、ノブの操作でパラメータを連続的にコントロールできます。

RTParm (RealTime Parameters)

KARMAキーゾーン・パラメータ、KARMAモジュール・パラメータなど、GEパラメータ以外のKARMAパラメータをコントローラにアサインします。
KARMA REALTIME CONTROLS等にアサインすると、演奏中リアルタイムでコントロールすることができます。(☞ P.27、PG P.34 PROG 6.4－1(2))

① PROG 6.4: Ed－KARMA RT RTPrmページを選びます。



例として、KARMAモジュール・パラメータ“ Transpose ”をKARMA REALTIME CONTROLSノブでコントロールしてみましょう。

②“ Grp ”、“ Parameter ”でコントロールするパラメータを選択します。
ここでは、**“ Grp ”: Mix**、**“ Parameter ”: Transpose**に設定します。**“ A ”をOn(チェックする)**にして、コントロールをKARMAモジュール[A]に対して有効とします。

③ コントロールする範囲、値を設定します。パラメータの設定値(6.1, 6.2で設定)が初期値として設定されます。(この例では－12)
ここでは、**“ Min ”/“ Max ”/“ Val ”**をそれぞれ、**－24/+0/－12**に設定します。

④“ Asgn ”でコントローラをアサインします。
ここではKARMA REALTIME CONTROLSノブ[5]をアサインします。

ノブ[5]を操作すると、Transposeが**－12**を中心に**－24**から**+0**の範囲で半音単位で変化します。

note **“ Parameter ”でTrnsp.Oct**を選択すると、**－12**を中心に**－24**から**+0**の範囲でオクターブ刻みで変化します。**Trnsp.Oct/5**を選択すると、**－12**を中心に**－24**から**+0**の範囲でオクターブと5度刻みで変化します。例えば、Minのときに**C3**で発音している音があると、ノブを右に回していくと、C3→G3→C4→G4→C5と音程が変化します。

Dynamic MIDIの設定

Dynamic MIDI(ダイナミックMIDI)とは、本体コントローラやMIDIコントロール・メッセージ等でKARMA機能の特定の機能をコントロールするものです。ここで最大4つのコントローラ(Source)と、その機能(Destination)の設定をします。(☞ PG P.234「Dynamic MIDI Source & Destination」)

KARMA RTCノブ[1]～[8]とスイッチ[1]/[2]の名前の設定

① PROG 6.4: Ed－KARMA RT Name1、Name2ページを選びます。

KARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチの名前を選択します。プログラムごとに設定を保存することができます。本体にはあらかじめKARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチの機能に適した名前がプリセットされています。

KARMAの設定をプログラムにリンクさせる

プログラムを切り替えたときに、それぞれのプログラムにライトされているKARMAの設定も同時に切り替える場合は、" Auto KARMA " (GLOBAL 1.1－1c)で、**" Program "を On(チェックする)**にします。(☞PG P.135)

Combinationモードでの KARMA機能の設定

Combinationモード(およびSequencerモード、Song Playモード)では、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。コンビネーションでは、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4つのKARMAモジュールと8つのティンバー・プログラムを組み合わせてさまざまな設定が可能です。

COMBI 6.1～6.4の各パラメータによりコンビネーションでのKARMA機能を設定します。ここでは、" Run "、" Solo "の設定、GEの選択、MIDI I/Oの設定等、おもなパラメータの設定手順を示します。各パラメータについては、PG P.47、57～を参照してください。

KARMA機能オン/オフ

KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]キーを押すたびにKARMA機能オン/オフが切り替わります。**オン**時、キーのLEDが点灯します。コンビネーションのライト時にオン/オフの状態が保存されます。

KARMA機能**オフ**では、[A]、[B]、[C]、[D]すべてのKARMAモジュールが**オフ**となります。KARMA機能**オン**では、KARMAモジュールでの" Run "、" Solo "の設定に従ってKARMAモジュールが動作します。

" Run "、" Solo "の設定

① COMBI 6.1: Ed－KARMA Setupページを選びます。

COMBI 6.1:Ed-KARMA Setup:A Run
KARMA GE Setup
♩=106
A User : 1155 B User : 1156 C User : 1157 D Drum : 0691
GenArp-16ths, 2 House Bass Talking Modulat House09/House
Run Solo Run Solo Run Solo Run Solo
A 1155:GenArp-16ths, 2Phs Ch In:01G /Out:02 Init K.RTC
Setup
MIDI I/O
Key Z
Key T
RxFltr
TxFltr
UTILITY

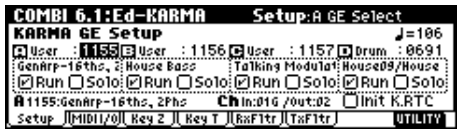
②" Run "、" Solo "でKARMA機能オンの時に動作するモジュールを設定します。

☞ P.30「動作させるKARMAモジュールの設定(" Run "、" Solo "の設定)」、PG P.47 PG COMBI 1.1－4b)

GEの選択

各KARMAモジュールで使用するGEを選択します。(☞P.80「Programモードの KARMA機能設定」)

① COMBI 6.1: Ed－KARMA Setupページを選びます。


COMBI 6.1:Ed-KARMA Setup:A GE Select
KARMA GE Setup
♩=106
A User : 1155 B User : 1156 C User : 1157 D Drum : 0691
GenArp-16ths, 2 House Bass Talking Modulat House09/House
Run Solo Run Solo Run Solo Run Solo
A 1155:GenArp-16ths, 2Phs Ch In:01G /Out:02 Init K.RTC
Setup
MIDI I/O
Key Z
Key T
RxFltr
TxFltr
UTILITY

②" Init. K.RTC (Init. KARMA REALTIME CONTROLS) "をOn(チェックする)にします。

GEを選択するときに、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチの設定をイニシャライズするかどうかを設定します。GEが生成するフレーズやパターンをプリセットの状態で確認できます。通常、GE選択時は**On(チェックする)**にします。(☞P.80「Programモードの KARMA機能設定」、PG P.47 COMBI 1.1－4c)

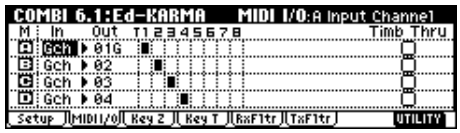
③" GE Select "で各KARMAモジュールで使用するGEを選択します。" Tempo "でGEのフレーズやパターンのテンポを設定します。

MIDI I/Oチャンネルの設定

コンビネーションで使用する4つのKARMAモジュールのMIDI入出力チャンネルを設定します。

ここでの各KARMAモジュールのMIDI入出力チャンネルの設定と、各ティンバーのMIDIチャンネルの設定で、KARMAモジュールによって発音するティンバーのルーティングが決定します。コンビネーションで複数のKARMAモジュールを使用するための最も重要なパラメータです。

① COMBI 6.1: Ed－KARMA MIDI I/Oページを選びます。



② 各KARMAモジュールの" Input Channel "、" Output Channel "を設定します。

" Input Channel ": コンビネーションでは、通常**Gch**に設定します。鍵盤演奏によりKARMAモジュールをコントロールします。

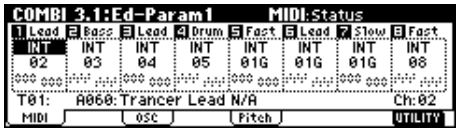
" Output Channel ": KARMAモジュールにより発音させるティンバーのMIDIチャンネルに設定します。

設定例:

ティンバー1にベース、ティンバー2にピアノのプログラムを選択します。

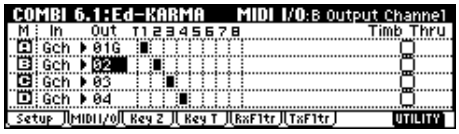
ティンバー1にKARMAモジュール[A]によるベースのフレーズ、ティンバー2にKARMAモジュール[B]によるピアノのフレーズを設定します。(グローバルMIDIチャンネル(GLOBAL 2.1－1a)が**01**であることを確認してください。)

① ティンバー1、2の“ MIDI Channel ”(3.1－1a)を設定します。


COMBI 3.1:Ed-Param1 MIDI:Status
1 Lead 2 Bass 3 Lead 4 Drum 5 Fast 6 Lead 7 Slow 8 Fast
INT 02 INT 03 INT 04 INT 05 INT 01G INT 01G INT 01G INT 08
T01: A060:Trancer Lead N/A Ch:02
MIDI OSC Pitch UTILITY

ここではティンバー1を**01G**、ティンバー2を**02**に設定します。別々のチャンネルに設定することで、チャンネルに一致するKARMAモジュールによってそれぞれのティンバーが発音します。

② 各KARMAモジュールの“ Input Channel ”、“ Output Channel ”を設定します。

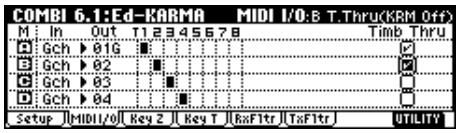

COMBI 6.1:Ed-KARMA MIDI I/O:B Output Channel
M In Out 1 2 3 4 5 6 7 8 Timb Thru
A Gch 01G
B Gch 02
C Gch 03
D Gch 04
Setup MIDI I/O Key 2 Key T RxFltr TxFltr UTILITY

KARMAモジュール[A]:**“ In ”=Gch、“ Out ”=01G**
KARMAモジュール[B]:**“ In ”=Gch、“ Out ”=02**

③ KARMAモジュール[A][B]の“ Run ”にチェックをつけ、GEを選択します。(☞P.30)
KARMAモジュール[A]: GEにベース・フレーズを選択
KARMAモジュール[B]: GEにピアノ・フレーズを選択

KARMA機能**オン**時、鍵盤を弾くとKARMAモジュール[A]、[B]に入力されます。
モジュール[A]は、生成したベース・フレーズをMIDIチャンネル**01ch**で出力し、ティンバー1を発音させます。
モジュール[B]は、生成したピアノ・フレーズをMIDIチャンネル**02ch**で出力し、ティンバー2を発音させます。

④ “ Timb Thru ”でKARMA機能オフ時の発音を設定します。


COMBI 6.1:Ed-KARMA MIDI I/O:B T.Thru(KRM Off)
M In Out 1 2 3 4 5 6 7 8 Timb Thru
A Gch 01G
B Gch 02
C Gch 03
D Gch 04
Setup MIDI I/O Key 2 Key T RxFltr TxFltr UTILITY

KARMA機能が**オフ**のときは、通常、鍵盤を弾くとグローバルMIDIチャンネル(Ch01)に一致するティンバーが発音します。この例の場合、ティンバー1(Ch01)のベースが発音します。

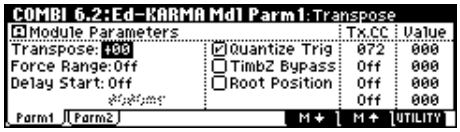
“ Timb Thru ”を On(チェックする)にすることで、KARMA機能**オフ**時にグローバルMIDIチャンネルと異なるティンバーの発音が可能となります。

KARMAモジュール[B]の“ Timb Thru ”を**On(チェックする)**にします。KARMA機能**オフ**時、鍵盤を弾くとティンバー1(Ch01)のベースに加えて、ティンバー2(Ch02)のピアノが発音します。

KARMAモジュールごとにパラメータを設定する

各KARMAモジュールが動作する鍵盤の範囲、MIDIフィルター、KARMAモジュール・パラメータを設定します。プログラム同様にこれらのパラメータをKARMAモジュールごとに設定します。

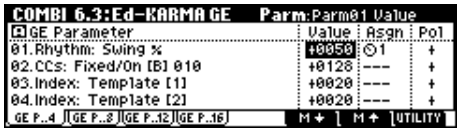
6.2: Ed－KARMA Mdl Parm1/2ページでは、M+ ([F6]キー)、M+ ([F7]キー)で、エディットするKARMAモジュールを選択します。LCD画面左上に選択しているKARMAモジュールが[A]、[B]、[C]、[D]で表示されます。



GEパラメータ

各KARMAモジュールで選択したGEのパラメータをエディットします。

① COMBI 6.3: Ed－KARMA GE Parmページを選びます。


COMBI 6.3:Ed-KARMA GE Parm:Parm01 Value
GE Parameter Value Asgn Pol
01.Rhythm: Swing % +0050 1 +
02.CCs: Fixed/On [B] 010 +0128 --- +
03.Index: Template [1] +0020 --- +
04.Index: Template [2] +0020 --- +
GE P..4 GE P..8 GE P..12 GE P..16 M+ M+ UTILITY

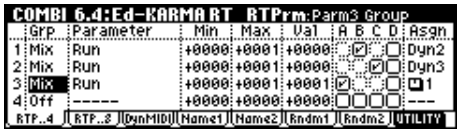
M+ ([F6]キー)、M+ ([F7]キー)で、エディットするKARMAモジュールを選択します。LCD画面左上に選択しているKARMAモジュールが[A]、[B]、[C]、[D]で表示されます。

プログラム同様に“ Value ”、“ Asgn ”、“ Pol ”を設定します。1つのKARMA REALTIME CONTROLSノブを複数のGEパラメータにアサインすることも可能です。例えば、[A]、[B]、[C]、[D]のすべてのGEの“ Rhythm: Swing % ”を1つのノブの操作でコントロールできます。

RTParm (RealTime Parameters)

プログラム同様にキーゾーン・パラメータ、KARMAモジュール・パラメータなど、GEパラメータ以外のKARMA機能のパラメータをコントローラにアサインします。

① PROG 6.4: Ed－KARMA RT RTPrmページを選びます。


COMBI 6.4:Ed-KARMA RT RTPrm:Parm3 Group
Grp Parameter Min Max Val A B C D Asgn
1 Mix Run +0000 +0001 +0000 Dyn2
2 Mix Run +0000 +0001 +0000 Dyn3
3 Mix Run +0000 +0001 +0001 1
4 Off ----- +0000 +0000 +0000 ---
RTP..4 RTP..8 DynMIDI Name1 Name2 Rndm1 Rndm2 UTILITY

プログラム同様に、“ Grp ”、“ Parameter ”、“ Min ”、“ Max ”、“ Val ”、“ Asgn ”を設定します。
コンビネーションでは、[A]、[B]、[C]、[D]のKARMAモジュールが使用できます。**“ Param Module ”**でコントロールするモジュールを**On(チェックする)**にします。

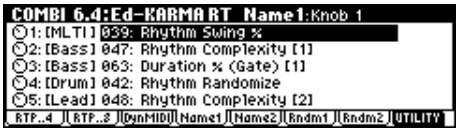
上図の例では、KARMA REALTIME CONTROLSスイッチ[1]でモジュール[A]、[B]の**Run/Mute**を、スイッチ[2]でモジュール[C]、[D]の**Run/Mute**をコントロールします。

Dynamic MIDIの設定

プログラム同様に設定します。(☞ PG P.234「Dynamic MIDI Source & Destination」)

KARMA RTCノブ[1]～[8]とスイッチ[1]/[2]の名前の設定

プログラム同様に、KARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチの名前を選択します。コンビネーションごとに設定を保存することができます。



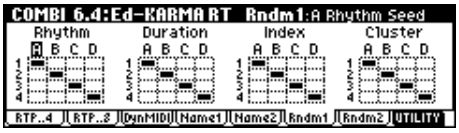
コンビネーションでは、KARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチでコントロールされるティンバーで選択しているプログラムのカテゴリー・ネームの1部が、[ ]内に自動的に表示されます。複数のティンバーを同時にコントロールするように設定されている場合は、**[MLTI]**と表示されます。

KARMA REALTIME CONTROLSノブとスイッチにより、どのティンバーのフレーズがコントロールされるかが分かります。

ランダム具合を設定する (ランダム・シード)

それぞれのGEパラメーター・グループの、ランダム具合をコントロールする値を、KARMAモジュールごとに設定します。ランダム具合は、ここでの値" Seeds(種) "を基に処理されます。

① COMBI 6.3: Ed－KARMA RT Rndm1, 2ページを選びます。



通常、上図のように" A ": **1**、" B ": **2**、" C ": **3**、" D ": **4**と別々の値を設定します。複数のKARMAモジュールに同じGEを選択し、ランダム具合を同じにしてユニゾンで演奏する場合などに同じ値を設定します。(☞ PG P.64 COMBI 6.4－6(7)a)

KARMA機能の設定をコンビネーションにリンクさせる

コンビネーションを切り替えたときに、それぞれのコンビネーションにライトされているKARMA機能の設定も同時に切り替える場合は、" Auto KARMA "(GLOBAL 1.1.－1c)で、**" Combi "を On (チェックする)**します。(PG P.135)

Sequencerモードでの KARMA機能の設定

Sequencerモードでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。コンビネーションと同様に、ドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4つのKARMAモジュールと16のトラック・プログラムを組み合わせてさまざまな設定が可能です。

KARMA機能に関するパラメータの構成はコンビネーション同様です。(☞ P.83「CombinationモードでのKARMA機能の設定」)

Sequencerモードでは、ソング・トラックやパターンのリアルタイム・レコーディングにKARMA機能を使用することができます。KARMAモジュールが発生するノート・オン/オフやMIDIコントロール・データをトラックやパターンのイベントとしてレコーディングできます。このとき、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチ、[CHORD TRIGGER]キー等でフレーズやパターンをリアルタイムにコントロールしながらレコーディングできます。
また、コンビネーションの設定をコピーして、鍵盤演奏をリアルタイム・レコーディング(マルチ・トラック・レコーディング)することも可能です。

内蔵シーケンサーからのデータは、KARMAモジュールへは入力されません。また、内蔵シーケンサーからのノート・データをトリガーとして、KARMA機能によるフレーズ等を発生することはできません。

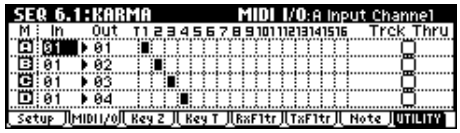
ここでは、KARMA機能を使用してリアルタイム・レコーディング(シングル・トラック・レコーディング)する手順、コンビネーションの設定をコピーしてリアルタイム・レコーディング(マルチ・トラック・レコーディング)する手順を示します。

KARMA機能を使用したリアルタイム・レコーディング(シングル・トラック・レコーディング)

ここでは例として、トラック1にKARMA機能を使用してドラムス・パターンをレコーディングしてみましょう。

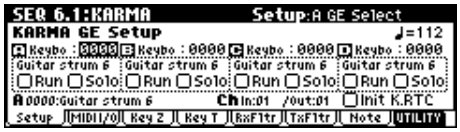
① トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法、レコーディングの準備 (☞P.62)**を参照して、トラック1に任意のドラムス・プログラムを選択してください。また、" Track Select "(1.1－1c)でT01を選択する等、レコーディングに必要な設定を行います。**

② SEQ 6.1: KARMA MIDI I/Oページを選びます。KARMAモジュールのMIDI I/Oの設定を行い、KARMAモジュール[A]でトラック1が発音するように設定します。(☞P.83「CombinationモードでのKARMA機能の設定」)



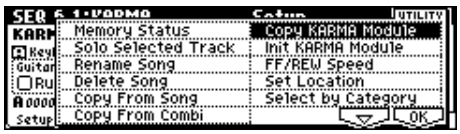
KARMAモジュール[A]の**“ Input Channel ”**、**“ Output Channel ”**をそれぞれ**01**、**01**に設定します。(**Tch**、**Tch**に設定しても同様の動作となります。(☞ PG P.104 SEQ 6.1－2)

③ SEQ 6.1: KARMA Setupページを選びます。KARMAモジュール[A]のGEを選択し、パラメータを設定します。

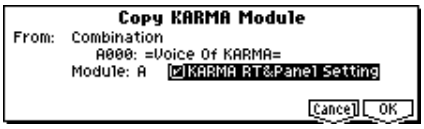


任意に選択、設定も可能ですが、ここではユーティリティ・メニュー・コマンドの“ Copy KARMA Module ”を使用して、プログラムのKARMA機能の設定をまとめてコピーします。プログラムでのKARMA機能によるフレーズやパターンを簡単にセットアップ、レコーディングできます。

④ [F8] (“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティー・メニューを表示します。



⑤ [F7]キーを押して“ Copy KARMA Module ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。“ Copy KARMA Module ”ダイアログが開きます。



コピー元のプログラムを設定します。**“ KARMA RT&Panel Setting ”**を**On(チェックする)**にし、**“ To: Module ”**を**A**に設定します。[F8](“ OK ”)キーを押して、コピーを実行します。

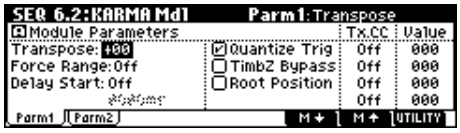
⑥ [ON/OFF]キーを押して、KARMA機能をオンにします。鍵盤を弾くと、プログラム同様にKARMA機能によるドラムス・パターンが演奏されます。

⑦ [REC/WRITE]キー、[START/STOP]キーを操作して、トラック1にリアルタイム・レコーディングします。(☞ BG P.62「トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法」)
レコーディング中にKARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチ、SCENEキー等を操作すると、パターンや音色の変化をそのままレコーディングすることができます。

ソングとKARMA機能のテンポは独立して設定できません。

⑧ レコーディング中のシーケンサーのタイミングにKARMAモジュールを同期させて演奏する場合は、“ Quantize Trig ”にチェックをつけます。

SEQ 6.2: KARMA Mdl Parm1ページを選びます。



トリガーのタイミングが、シーケンサーのビートに対して16分音符の単位でクォンタイズされます。(☞P.88「KARMA機能の同期について」)

⑨ シーケンサーのスタート・タイミングで、KARMAモジュールを同期させることができます。

- KARMA動作中に、[START/STOP]キーを押すと、KARMA機能がシーケンサーのタイミングに同期します。
- さらに、[START/STOP]キーを押すと、シーケンサーとともにKARMA機能も停止します。KARMA機能のみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF]キーを押して**オフ**にします。
- レコーディングの開始と同時にKARMA機能をスタートさせるときは、(KARMA) [ON/OFF]キーを押して**オン**にし、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を弾きます。KARMAモジュールは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。(☞P.88「KARMA機能の同期について」)

コンビネーションの設定をコピーして、リアルタイム・レコーディング(マルチ・トラック・レコーディング)

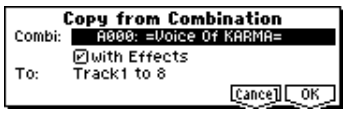
プリロード・コンビネーションには、KARMA機能をフルに活用した多種多様なコンビネーションが収められています。これらのコンビネーションでの演奏を曲のアイディア・スケッチやベーシック・トラックとして使用できます。これらのコンビネーションの多くは、MIDIチャンネルの設定が異なるティンバー、KARMAモジュールにより構成されています。

複数MIDIチャンネルの演奏を同時にレコーディングができるマルチ・トラック・レコーディングで、演奏をリアルタイム・レコーディングしてみましょう。

① コンビネーションの設定をソングにコピーします。SEQ P1.1: Play/REC, Play/REC ページを選びます。

② [F8] (“ UTILITY ”)キーを押して、ユーティリティー・メニューを表示します。

③ [F7]キーを押して“ Copy From Combi ”を選び、[F8] (“ OK ”)キーを押します。
“ Copy from Combination ”ダイアログが開きます。



コピー元のコンビネーションを設定します。**“ with Effects ”**を**On(チェックする)**にし、**“ To: ”**を**Track1 to 8**に設定します。[F8](“ OK ”)キーを押してコピーを実行します。

④ Track1－8にコンビネーションのティンバー1－8の設定がコピーされます。エフェクト、KARMA機能等、その他すべての共通パラメータがソングのトラックにコピーされます。

⑤“ Track Select ”を選択します。グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルのトラックを選びます。

[ON/OFF]キーを押して、KARMA機能を**オン**にして鍵盤や[CHORD TRIGGER]キーを押すと、コンビネーション同様にKARMA機能による演奏がスタートします。(“ Track Select ”で選択したトラックによってコンビネーション同様の演奏とならない場合があります。グローバルMIDIチャンネルと同じMIDIチャンネルのトラックを選択してください。)

⑥ マルチ・トラック・レコーディングを行います。「マルチ・トラック・レコーディング」(☞P.72)を参照して、レコーディングの準備を行います。Preferenceページ の“ Multi REC ”をOn(チェックする)にします。

SEQ 1.1:Play/REC Preference:Multi REC
001:01.000 Meter: 4 / 4 Reso:Hi ♩=106 :Manu
REC Setup Over Write
Multi REC
Metronome REC Only Precount: 2 Level: 127 BUS: L/R
T01: TRACK 01 T01 A060:Trancer Lead N/A Ch 02
Play.REC Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

⑦ SEQ 1.1: Play/REC, Prog..8、Prog..16ページを選びます。

SEQ 1.1:Play/REC Program:Program Select
001:01.000 Meter: 4 / 4 Reso:Hi ♩=106 :Manu
1 Lead 2 Bass 3 Lead 4 Drum 5 Fast 6 Lead 7 Slow 8 Fast
A060 B070 E087 A020 A096 E112 A104 A000
REC REC REC REC REC REC REC REC
T01: TRACK 01 T01 A060:Trancer Lead N/A Ch 02
Play.REC Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

すべてのトラックが**REC**表示になっています。レコーディングするトラック以外を**PLAY**または**MUTE**に設定します。ただし、コンビネーション演奏をレコーディングする場合等で、すでにレコーディング済のトラックがない場合などは、すべて**REC**のままでもかまいません。

⑧ [REC/WRITE]キー、[START/STOP]キーを操作して、リアルタイム・レコーディングします。(☞ BG P.63「トラックへのリアルタイム・レコーディングの方法」)
レコーディング中に、KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチ、[SCENE]キー等を操作すると、パターンや音色の変化をそのままレコーディングすることができます。

ソングとKARMA機能のテンポは独立して設定できません。

Song PlayモードでのKARMA機能の設定

Song Playモードでは、4つのKARMAモジュール(モジュール[A]、[B]、[C]、[D])が使用できます。コンビネーション同様にドラムス、ベース、ギター、ストリングスなどのプログラムに別々のフレーズやパターンをつけたり、4つのKARMAモジュールと16のトラック・プログラムを組み合わせてさまざまな設定が可能です。

KARMAに関するパラメータの構成はコンビネーションと同様です。(☞P.83「CombinationモードでのKARMA機能の設定」)

Song Playモードでは、SMF(スタンダードMIDIファイル)のプレイに合わせ、KARMA機能を使用して演奏することができます。KARMA REALTIME CONTROLSノブ、スイッチ、[CHORD TRIGGER]キー等でフレーズやパターンをリアルタイムでコントロールしながら演奏できます。また、演奏トラックを切り替えると同時にKARMAモジュールによるフレーズを切り替えたりする設定も可能です。

SMFからのデータは、KARMAモジュールへは入力されません。また、SMFからのノート・データをトリガーとしてKARMA機能によるフレーズ等を発生することはできません。

ここでは、鍵盤演奏用の2つのトラックに別々のプログラムを設定しておき、それらのトラックを切り替えると同時にKARMAモジュールによるフレーズを切り替える設定をしてみましょう。

① S.PLAY 1.1: Play, Prog..8ページを選びます。

S.PLAY 1.1:Play Program:Program Select
001:01.000 Meter: ∗ / ∗ ♩=120
1 Keyb 2 Organ 3 Keyb 4 Keyb 5 Keyb 6 Keyb 7 Keyb 8 Keyb
A001 A023 G001 G001 G001 G001 G001 G001
MUTE MUTE PLAY PLAY PLAY PLAY PLAY PLAY
Play: Track01 [Ch01] T01 A001:Acoustic Piano Ch 01
Play Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

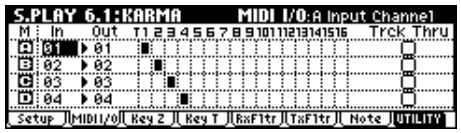
トラック1、2に任意の鍵盤演奏用プログラムを設定してください。

② S.PLAY 1.1: Play Playページを選びます。

S.PLAY 1.1:Play Play:Track Select
001:01.000 Meter: ∗ / ∗ ♩=120
File:
Jukebox
Name:
Play: Track01 [Ch01] T01 G001:Acoustic Piano Ch 01
Play Prog..8 Prog..16 Mix..8 Mix..16 Pref. K.RTC UTILITY

“ Play (Track Select) ”で、Track01[Ch01]を選ぶとA001: Acoustic Pianoが、Track02[Ch02]を選ぶとA023: M1 Organが鍵盤で演奏できます。

③ S.PLAY 6.1: KARMA MIDI I/Oページを選びます。KARMAモジュールのMIDI I/Oの設定を行い、KARMAモジュール[A]でトラック1、KARMAモジュール[B]でトラック2が発音するように設定します。(☞P.83「Combinationモードでの KARMA機能の設定」)


S.PLAY 6.1:KARMA MIDI I/O:A Input Channel
M In Out T1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 Trck Thru
A 01 01
B 02 02
C 03 03
D 04 04
Setup MIDI I/O Key 2 Key T RndFltr TrFltr Note UTILITY

KARMAモジュール[A]の**“ Input Channel ”**、**“ Output Channel ”**をそれぞれ**01**、**01**、KARMAモジュール[B]の**“ Input Channel ”**、**“ Output Channel ”**をそれぞれ**02**、**02**に設定します。

④ S.PLAY 6.1: KARMA Setupページを選びます。

S.PLAY 6.1:KARMA Setup:A Run
KARMA GE Setup
♩=120
A Keybo : 0000 B Keybo : 0000 C Keybo : 0000 D Keybo : 0000
Arp Model 1 Up/ Arp Model 1 Up/ Arp Model 1 Up/ Arp Model 1 Up/
Run Solo Run Solo Run Solo Run Solo
A 0000:Arp Model 1 Up/Dn Ch In:01 /Out:01 Init K.RTC
Setup MIDI1/0 Key 2 Key T RxFltr TxFltr Note UTILITY

KARMAモジュール[A]、[B]のGEの選択、パラメータの設定を行います。“ Run ”に**チェックをつけて**ください。ユーティリティ・メニュー・コマンドの“ Copy KARMA Module ”を使用すると、プログラムのKARMA機能の設定をまとめてコピーできます。(☞P.85「KARMA機能を使用したリアルタイム・レコーディング(シングル・トラック・レコーディング 」④、⑤)

⑤ [ON/OFF]キーを押して、KARMA機能をオンにします。

“ Play (Track Select) ”で**Track01[Ch01]**を選ぶと、**A001: Acoustic Piano**のKARMAモジュール[A]によるフレーズが演奏できます。

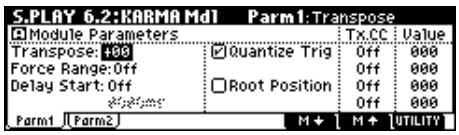
“ Play (Track Select) ”で**Track02[Ch02]**を選ぶと、**A023: M1 Organ**のKARMAモジュール[B]によるフレーズが演奏できます。

note KARMAモジュールの“ Key Zone(6.1−3) ”、“ Key Thru (6.1−4) ”でKARMAをコントロールする鍵盤の範囲と、手弾きする鍵盤の範囲を設定できます。(☞P.81「Programモードでの KARMA機能の設定 ー KARMA機能が動作する鍵盤範囲を設定する」)

SMFとKARMA機能のテンポは独立して設定できません。

⑥ プレイ中のSMFのタイミングにKARMAモジュールを同期させて演奏する場合は、“ Quantize Trig ”をOn(チェックする)にします。

S.PLAY 6.1: KARMA Mdl Parm1ページを選びます。



トリガーのタイミングが、SMFのビートに対して16分音符の単位でクォンタイズされます。

KARMA機能の同期について

“Quantize Trig”パラメータ

KARMAモジュールの“ Quantize Trig ”パラメータの設定によってKARMAモジュールのトリガー・タイミングが異なります。

On(チェックする): ベースとなるテンポに対して、トリガーのタイミングが16分音符の単位でクォンタイズされます。
Off(チェックしない): 鍵盤を弾いたタイミングでトリガーします。

KARMAモジュール[A]、[B]、[C]、[D]間の同期

Combination, Sequencer, Song Playモードでは、4つのKARMAモジュールを動作させることができます。それぞれのKARMAモジュールごとに“ Quantize Trig ”を設定します。

“ Quantize Trig ” Off: 鍵盤を押したタイミングでKARMAモジュールがトリガーします。KARMAモジュール間の同期はなく、それぞれのタイミングでトリガーします。

“ Quantize Trig ” On: 最初にトリガーして動作中のKARMAモジュールのタイミングに、16分音符の単位で同期してトリガーします。
複数のKARMAモジュールを鍵盤や[CHORD TRIGGER]キーにより同時にトリガーする場合も、それぞれのKARMAモジュールで**“ Quantize Trig ”**を**On**にします。

Sequencerモードでのソング、パターン、RPPR演奏との同期

プレイ中のソング、パターン、RPPRの演奏タイミングにKARMAモジュールを同期させて演奏したり、レコーディングする場合は、**“ Quantize Trig ”**を**On**にします。

“ Quantize Trig ” Off: 鍵盤を押したタイミングでKARMAモジュールがトリガーします。プレイ中のソング、パターン、RPPRには同期しません。

“ Quantize Trig ” On: プレイ中のソング、パターン、RPPRの演奏タイミングに、16分音符の単位で同期してトリガーします。

note 動作中のKARMA機能にRPPRによるパターン演奏を同期させるときは、**“ Sync ”**(SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setupページ)を**SEQ**に設定します。

Song Playモードでの SMF演奏との同期

プレイ中のSMFの演奏タイミングにKARMAモジュールを同期させて演奏する場合は、**“ Quantize Trig ”**を**On**にします。

“ Quantize Trig ” Off: 鍵盤を押したタイミングでKARMAモジュールがトリガーします。プレイ中のSMFに同期はしません。

“ Quantize Trig ” On: プレイ中のSMFの演奏タイミングに、16分音符の単位で同期してトリガーします。

ソング・スタート、ストップとの同期

Sequencerモードでのソングおよびパターンとの同期

- KARMA機能動作中に、[START/STOP]キーを押すと、KARMA機能がシーケンサーのタイミングに同期します。KARMA機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- シーケンサーが演奏中でKARMA機能動作中のとき、[LOCATE]キーを押すなどでロケーションを変更すると、KARMA機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、[START/STOP]キーを押すと、シーケンサーとともにKARMA機能も停止します。KARMA機能のみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF]キーを押します。
- レコーディングの開始と同時にKARMA機能をスタートさせるときは、(KARMA) [ON/OFF]キーを押して、レコーディング前のプリカウント中に鍵盤を弾きます。KARMAモジュールは、すぐにトリガーせずにレコーディング開始と同時にシーケンサーに同期してトリガーします。

Song Playモードでのソングとの同期

- KARMA機能動作中に、[START/STOP]キーを押すと、KARMA機能がSMFプレイのタイミングに同期します。KARMA機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- SMF演奏中でKARMA機能動作中のとき、[LOCATE]キーを押すなどでロケーションを変更すると、KARMA機能はリセットされ、フレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、[START/STOP]キーを押すと、SMFともにKARMA機能も停止します。KARMAのみ停止させる場合は、(KARMA) [ON/OFF]キーを押します。

外部MIDI機器との同期

“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1－1a)が**Extenal**のとき(♩=**EXT**)、接続されたMIDI機器からのMIDIリアルタイム・クロックやリアルタイム・コマンドに同期します。

外部MIDIクロックとの同期

“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1－1a)を**Extenal**に設定します。KARMA機能は外部MIDIクロックのタイミングをベースとしたテンポに同期します。

外部MIDIリアルタイム・コマンドとの同期

“ MIDI Clock ”(GLOBAL 2.1－1a)を**Extenal**に設定します。

Sequenceモードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信により、本体で[START/STOP]キーを操作したときと同様に、ソングのプレイやレコーディングがコントロールされます。KARMA機能も本機で[START/STOP]キーを操作したときと同様にコントロールされます。(☞「ソング・スタート、ストップとの同期」)

また、ソング・ポジション・ポインターの受信により、本機でロケーションを変更したときと同様にソングのロケーションがコントロールされ、KARMA機能も本機でロケーションを変更したときと同様にコントロールされます。

Program、Combinationモードでは、ソング・スタート、コンティニュー、ストップ・メッセージの受信によりKARMA機能がコントロールされます。

- KARMA機能動作中に、ソング・スタート、コンティニューおよびソング・ポジション・ポインターを受信すると、KARMA機能はリセットされフレーズやパターンの先頭からスタートします。
- さらに、ソング・ストップを受信するとKARMA機能は停止します。

Globalモード

Globalモードでは、本体全体に関する設定、ユーザー・スケール、カテゴリー・ネーム、ドラムキットの設定とエディットを行います。(☞ PG P.133)

ここでは、ドラムキットのエディット手順を示します。その他のページのパラメータはP.101を参照してください。

Globalモードで、本体の鍵盤を弾くと、直前にいたモードの状態で発音します。

Globalモードでエディットした内容は電源オフするまでは保持されますが、電源オフすると保持されません。
Globalモードで扱うデータは、**ユーザー・ドラムキットの設定**(GLOBAL 5.1)それ以外の**全グローバル・セッティング**(GLOBAL 1.1～4.1、6.1)の2つがあり、それぞれのメモリー・エリアにライトできます。またDiskモードでフロッピー・ディスクに保存することができます。(☞P.40)

Globalモードでは、エディット実行後にエディット前の状態に戻すコンペア機能はありません。ユーザー・ドラムキットをエディットする場合は、事前に“ Copy Drum Kit ”でエディットするドラムキットを空ナンバーにコピーしてから作業するようにしてください。

ドラムキットの作成

ドラムキットについて

ドラムキットとは、鍵盤ごとにドラムサンプル(ドラム用PCM波形データ)を割り当て、割り当てたドラムサンプルに対して、個々にピッチやレベル等を調整したものです。

本機には、**64**個のドラムキット・メモリー・エリアがあります。工場出荷時には、**00(A/B)～15(A/B)**に各種音楽ジャンルに対応するプリロード・ドラムキットが収められています。また、**64(GM)～72(GM)**には9種類のGM2の音色配列に準拠したプリセット・ドラムキットが収められています。(☞工場出荷時のドラムキットについては、「VNL」参照)

GLOBAL 5.1: DKitでは、これらのドラムキットに変更を加えたり、初期化した状態からオリジナルのドラムキットが作成できます。

エディット、作成したドラムキットは、ユーザー・ドラムキット**00(A/B)～63(User)**のドラムキット・メモリー・エリアにライトできます。また、Diskモードでフロッピー・ディスクに保存することもできます。

16(C)～31(C)、32(D)～47(D)は一部の別売オプションEXB-PCMシリーズのいくつかで、プリセット・パターン用として供給されます。エディットして作成したドラムキットは、48～63(User)にライトするとよいでしょう。

マルチサンプルのプログラムとドラムキットのプログラム

プログラムには、オシレータに**マルチサンプル**を使用したものと、**ドラムキット**を使用したものがあります。
それぞれPROG 2.1: Ed－Basic, Prog Basicページの“ Mode(Oscillator Mode) ”で設定します。プログラムに**マルチサンプル**を使用する場合は**“ Mode(Oscillator Mode) ”**を**Single**または**Double**に、ドラムキットを使用する場合は**Drums**に設定します。

プログラム・パラメータについて

ピアノ、オルガン、トランペット、ストリングス等のメロディー楽器と、ドラム、ティンパニー等の打楽器とでは音の減衰やエフェクト処理が違うように、マルチサンプルのプログラム(**“ Mode(Oscillator Mode) ”**が**Single**、**Double**)とドラムキットのプログラム(**“ Mode(Oscillator Mode) ”**が**Drums**)では、プログラム・パラメータの設定が大きく異なります。
マルチサンプルのプログラム・パラメータは、マルチサンプルにあったフィルター、アンプ等が設定されています。そのためドラムキット用に変更するのは難しいので、ドラムキットをエディットするときは、あらかじめProgramモードでドラムキットを使ったプログラム(**“ Mode(Oscillator Mode) ”**が**Drums**)を選び、GLOBAL 5.1: DKitに移るとよいでしょう。

ドラムキットのエディット

ドラムキットをエディットするときは、あらかじめメモリー・プロテクトのチェックをはずしてください。(☞P.38)

① PROG 1.1: Playで、ドラムキットをエディットするときに有効なプログラムを選びます。

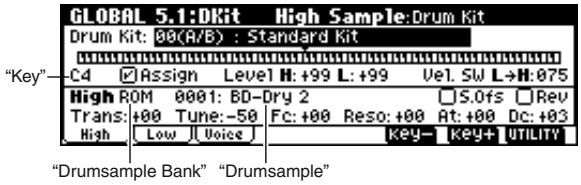
プリロード・プログラムなどからドラムキットのプログラムを選びます。エディットするドラムキットがすでにプログラムで使用されている場合は、そのプログラムを使用します。
(「VNL」にはドラムキットを使ったプログラムに ⓓ が付いています。)

“ Octave ”は**＋0[8']**に設定してください。**＋0[8']**以外では、キーの位置と発音する音の関係がずれます。

エフェクトは直前に入っていたモードの設定が使用されます。

ドラムキットをエディットすると、そのドラムキットを使用しているすべてのプログラムに影響します。

② GLOBAL 5.1: DKit, High Sampleページを選びます。


GLOBAL 5.1:DKit High Sample:Drum Kit
Drum Kit: 00(A/B) : Standard Kit
"Key"
C4 Assign Level H:+99 L:+99 Vel. SW L→H:075
High ROM 0001: BD-Dry 2 S.Ofs Rev
Trans:+00 Tune:-50 Fc:+00 Reso:+00 At:+00 DC:+03
High Low Voice Key- Key+ UTILITY
"Drumsample Bank" "Drumsample"

③" Drum Kit "でエディットするドラムキットを選びます。

必要であればユーティリティ" Copy Drum Kit "で、プリロード・ドラムキットやGMドラムキットから設定をコピーしてください。

GMドラムキットの**64(GM)〜72(GM)**はここでは選べません(GMドラムキットはエディットやライトはできません)。**64(GM)〜72(GM)**のドラムキットの設定を変えて使用したい場合は、" Copy Drum Kit "で **00(A/B)〜63(User)**にコピーしてからエディットしてください。

④" Key "でエディットするノート・ナンバーを選びます。

選択したノート・ナンバーのドラムサンプルに関するパラメータ設定がHigh Sample、Low Sample、Voice/Mixerページに表示されます。VALUEコントローラの他、以下の方法でノート・ナンバーが選べます。

- [ENTER]キーを押しながら、本体の鍵盤を押すと、そのノート・ナンバーが入力されます。
- [F6](" Key − ")、[F7](" Key + ")キーを押すと、ノート・ナンバーが1つずつ増減します。

⑤" Assign "でノート・ナンバーにドラムサンプルを割り当てるかどうかを設定します。

チェックすると、そのノート・ナンバーにドラムサンプルが割り当てられます。通常はチェックします。
チェックしないと、そのノート・ナンバーにはドラムサンプルは割り当てられません。このノート・ナンバーには、右隣りに割り当てたドラムサンプルの設定が半音低い音で発音します。タムやシンバル等で、音程を変えるだけの設定をするときに使用します。

⑥" Drumsample Bank "、" Drumsample "でノート・ナンバーに割り当てるドラムサンプルを選びます。

High DrumsampleはHigh Sampleページで、Low DrumsampleはLow Sampleページでそれぞれ設定します。Low Drumsampleを設定したときは、" Vel. SW L→H "でベロシティによるHigh DrumsampleとLow Drumsampleの発音の切り替えを設定します。(☞⑦)
" Drumsample Bank "を**ROM**にするとROMドラムサンプルが、**EXB***にすると別売オプションEXB-PCMシリーズのドラムサンプルがそれぞれ選択できます。

EXB-PCMシリーズの種類によってドラムサンプルがないものもあります。

ROMドラムサンプルについて

本機には、413種類のドラムサンプルがROMに収められています。
ユーティリティ" Select by Category "では、ROMドラムサンプルを15種類のカテゴリーから選ぶことができます。(☞ドラムサンプル・ネームについては、「VNL」参照)

⑦" Vel. SW L→H "でベロシティによるドラムサンプルの発音について設定します。

演奏時に受信したベロシティ(鍵盤を弾く強さ)の値によって、発音するドラムサンプルを切り替えます。(**ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング**)
値を**001**にすると、High Drumsampleのみが発音します。

☞ プログラムのベロシティ・マルチサンプル・スイッチングと同様の機能です。(☞P.45「High MultisampleとLow Multisample」)

⑧ 割り当てたドラム・サンプルのパラメータを設定します。

High DrumsampleのパラメータはHigh Sampleページで、Low DrumsampleのパラメータはLow Sampleページで設定します。
音量レベル(" Level ")、ピッチ(" Trans "、" Tune ")、音質(" Fc "、" Reso ")などを設定できます。(☞各パラメータについては、PG P.142参照)

⑨ 必要に応じて、④〜⑧の操作を繰り返してノート・ナンバーごとにドラムサンプルのパラメータを設定します。

他の" Key "の設定を使用するときは、ユーティリティ" Copy Key Setup "を選びます。

⑩ GLOBAL 5.1: DKit, Voice/Mixerページを選びます。

GLOBAL 5.1:DKit Voice/Mixer:Exclusive Group
Drum Kit: 00(A/B) : Standard Kit
F#4 Assign Level H:+56 L:+44 Vel. SW L→H:105
Single Trig Enable Note On Pan:R084 S1:000
Excl Group:001 Enable Note Off BUS:L/R S2:017
High Low Voice Key- Key+ UTILITY

⑪" Excl Group(Exclusive Group) "を設定します。

" Excl Group(Exclusive Group) "は、同系統のドラムサンプルをグループ化するときに設定します。
例えば、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットのドラムサンプルを設定したノート・ナンバーにそれぞれ同じエクスクルーシブ・グループ・ナンバーを設定すると、オープン・ハイハットとクローズ・ハイハットは同時に発音しなくなり、自然なハイハット演奏が再現できます。

⑫" BUS "で出力のルーティングを設定します。

ノート・ナンバーに割り当てた各ドラムサンプルの出力をインサート・エフェクトやAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2へ送る場合に設定します。

例えばSnare系は**IFX1**、Kick系は**IFX2**に設定することによって、それぞれをインサート・エフェクト1、2へ送ることができます。また、特定のドラムサンプルのみAUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2へ出力する場合は**1、2、1/2**に設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1: Ed－BUS, BUSページ)を**チェック**したときに有効になります。(☞PG P.37、161)

⑬“ Pan ”で出力の定位を設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(PROG 5.1: Ed－Amp1, Level/Panページ)を**チェック**したときに有効になります。

⑭“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

ここでの設定は、このドラムキットを使用したプログラムで“ Use DKit Setting ”(PROG 7.1: Ed－BUS, BUSページ)を**チェック**したときに有効になります。

⑮ ユーティリティ“ Write Drum Kits ”で保存します。

保存する前にドラムキット・ネームを変更するときは、ユーティリティ“ Rename Drum Kit ”で行います。(☞P.39)
ライトせずに電源をオフにすると、エディットした内容は消去されます。(☞P.40「Globalモードのメモリーについて」)

Diskモード

Diskモードの構成

Diskモードでは、フロッピー・ディスクに本機の各種データをセーブ(保存)したり、各種データを本機にロード(読み込み)します。その他セーブ、ロードに関する設定を行います。

使用できるディスクについて

フロッピー・ディスク

使用できるフロッピー・ディスクは、**MS-DOSフォーマットの3.5インチ2HD、2DD**です。フロッピー・ディスクのフォーマット後の容量は、2HDが1.44MB(18セクタ/トラック)、2DDが720KB(9セクタ/トラック)になります。(☞フォーマットの方法は、PG P.156)

note 2HDのフロッピー・ディスクを使用することをおすすめします。

note 電源をオンしてから一番始めにディスクを挿入したときやディスクを入れ替えたときは、ファンクション・キー等を押してディスクを認識させます。ディスクが認識されると、LCD画面にディスクの情報が表示されます。

データのロード

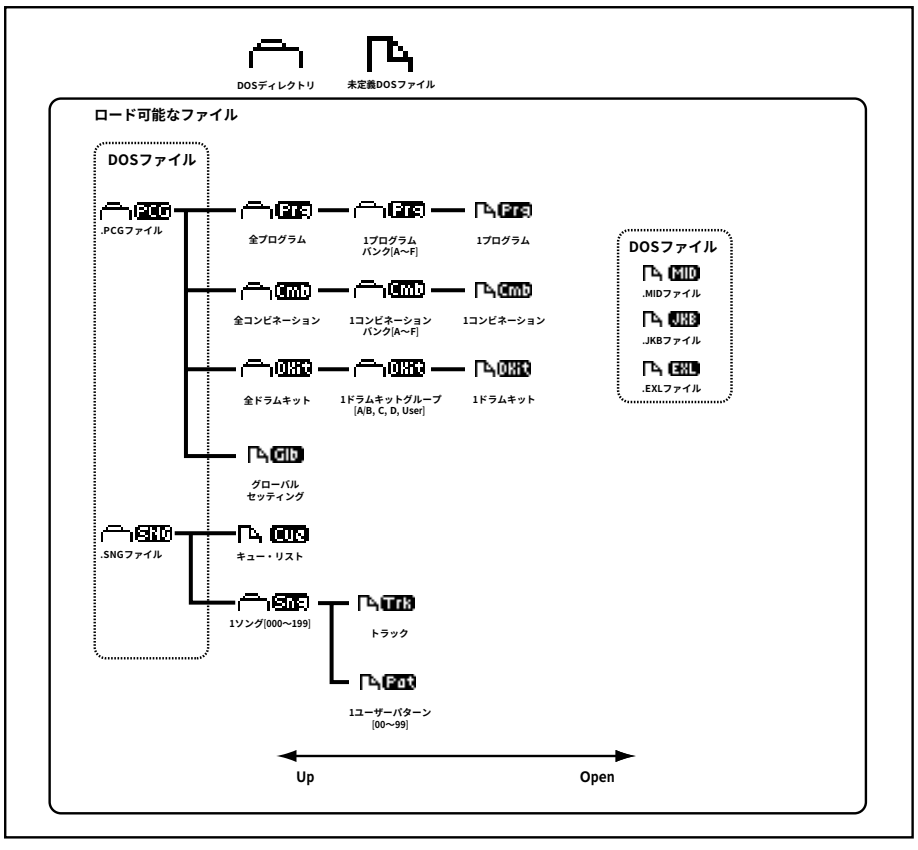
ロードできる各種データについて

フロッピー・ディスクからロードできるデータは、下図のとおりです。(☞各データの詳細は、PG P.149)

データのロード方法

プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングのロード(.PCGファイルのロード)

自分で作成したプログラムやコンビネーションなどを“Save All”、“Save PCG”でセーブし、そのデータをロードし直すときや、付属フロッピー・ディスクでプリロード・データ(工場出荷時の設定)に戻すときに実行します。
また、**オプションEXB-PCMシリーズやEXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクの.PCGファイルをロード**するときにも、通常この方法でロードします。



プログラムやコンビネーション、ソング、ユーザー・ドラムキットをロードするときは、Globalモードであらかじめメモリ・プロテクトのチェックをはずしておいてください。(☞P.38)

ここでは、例として.PCGファイルをロードします。.PCGファイルには、プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティングが収められています。(☞P.93)

① フロッピー・ディスク・ドライブにフロッピー・ディスクを挿入します。

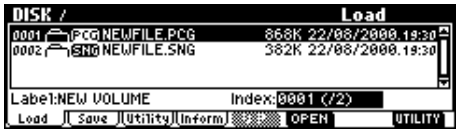
フロッピー・ディスクの取り扱いについては「フロッピー・ディスク取り扱い時の注意」を必ずお読みください。(☞P.95)

② [Disk]キーを押してDiskモードに入ります。

[Disk]キーを押した時点でディスクが認識されます。

③ Loadページを選びます。

LCD画面にファイルの情報が表示されます。



④ .PCGファイルを選びます。

選んだファイルの表示が反転します。

note ロードするデータがディレクトリの下の階層または上の階層にある場合などは、[F6](“ OPEN ”)または[F5](“ UP ”)キーを押して、ロードするデータを表示させた後に選択します。

.PCGファイルをロードすると、本機のインターナル・メモリのデータが、その.PCGファイルに入っているデータ(プログラム、コンビネーション、ドラムキット、グローバル・セッティング)に書き換えられます。インターナル・メモリのデータを残しておきたい場合は、事前に“ Save All ”、“ Save PCG ”でセーブしておいてください。

⑤ ユーティリティ・メニューで“ Load selected ”を選びます。

ダイアログが表示されます。ロードするファイルの種類によってダイアログ表示および設定などの操作が異なります。各ファイルの詳細についてはPG P.149を参照してください。

⑥“ Load ******.SNG too ”チェック・ボックスをチェックしてロードすると、.PCGファイルと同一ファイル名で拡張子が.SNGのファイルも一緒にロードされます。**(☞PG P.151)

⑦ [F8]“ (OK) ”キーを押してロードを実行します。

データのロード中には、ディスクを絶対に取り出さないでください。

別売オプションの付属フロッピー・ディスクのロード

EXB-PCMシリーズ付属フロッピー・ディスクの.PCGファイル、.SNGファイルのロード

EXB-PCMシリーズのプログラムとコンビネーションをロードするときは、先の手順に従ってロードしてください。このとき手順④で、ロードする先のバンク(C、D)を指定します。
バンクCにロードするときは**“ C_BANK.PCG ”**を、バンクDにロードするときは**“ D_BANK.PCG ”**を選択します。

“ C_BANK.PCG ”をロードすると、バンクA、B、Cのプログラムおよびコンビネーションとすべてのドラムキット、すべてのグローバル・セッティングのデータが本機のインターナル・メモリー・エリアへロードされ、本体のそれらのデータが書き換えられます。

“ D_BANK.PCG ”をロードすると、バンクA、B、Dのプログラムおよびコンビネーションと、すべてのドラムキット、すべてのグローバル・セッティングのデータが本機のインターナル・メモリー・エリアへロードされ、それらのデータが書き換えられます。

ロードするEXB-PCMの.PCGデータによっては、表示されるコンビネーションのカテゴリー名がTRITONシリーズで表示されるカテゴリー名と異なる場合があります。

EXB-MOSS付属フロッピー・ディスクの.PCGファイル、.SNGファイルのロード

☞ PG P.270「オプションEXB-MOSS－プリロード・データのロード」参照

インターナル・メモリー・エリアのデータを残しておきたい場合は、“ Save All ”、“ Save PCG ”で事前にセーブしておいてください。

EXB-PCMシリーズ、EXB-MOSSの付属フロッピー・ディスクの.PCGファイル、.SNGファイルは、TRITONシリーズ用のファイルです。(2000年12月現在)

本機ではTRITONシリーズにあるアルペジエータ機能を持たないため、.PCG/.SNGファイルをロードした場合、プログラム、コンビネーション/各ソングに含まれるアルペジエータ関連パラメータ設定は無視され、動作しません。

これらの.PCG/.SNGファイルは、KARMA機能の設定は含まれていません。ロードした場合、KARMA機能関連パラメータはすべて初期状態が設定されます。

また、プログラム、コンビネーションのカテゴリーが不適切となる場合があります。その他、TRITONシリーズとのデータ互換性についてはPG P.260を参照してください。

データのセーブ

フロッピー・ディスクへデータをセーブする方法については「フロッピー・ディスクへのセーブ」を参照してください。(☞P.40)

セーブできる各種データについて

フロッピー・ディスクに保存できるデータは、次のとおりです。

- **.PCGファイル**
  プログラム、コンビネーション、グローバル・セッティング、ドラムキット(セーブ時に" S.Item(Select Save Items) "ダイアログのチェック・ボックスで指定したデータがセーブされます。)
- **.SNGファイル**
  ソング、キュー・リスト、パターン
- **スタンダードMIDIファイル(SMF)**
  SequencerモードのソングをSMF(.MIDファイル)としてセーブします。
- **システム・エクスクルーシブ・データ**
  本機に受信した外部MIDI機器のシステム・エクスクルーシブ・データ(本機をデータ・ファイラーとして使用できます。)

note 各ファイルとアイコンについてはP.93下図を参照してください。

ディスクのフォーマット

フロッピー・ディスクをフォーマットします。
MS-DOSフォーマットされていないディスクは、そのまま使用することはできません。これらのディスクをはじめて本機で使用する場合には、あらかじめフォーマットをしておく必要があります。
フォーマットの方法については、" Format "(☞PG P.156)を参照してください。

フロッピー・ディスク取り扱い時の注意

フロッピー・ディスクを使用する際は、以下の内容を守ってください。ディスクの取り扱い方を間違えると、データが壊れる恐れがあります。

フロッピー・ディスクの種類とフォーマット

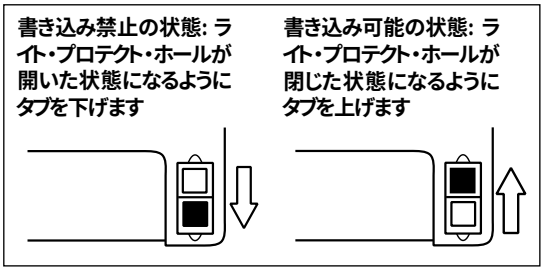
本機では、2HDまたは2DDの3.5インチのフロッピー・ディスクを使用できます。

フロッピー・ディスクの取り扱いについて

- フロッピー・ディスクのシャッター部分を開けたり、フロッピー・ディスク内の磁気面に直接触れないでください。磁気ディスクが汚れたり、傷つけるとデータの読み出しや書き込みができなくなります。
- フロッピー・ディスクをディスク・ドライブに入れたまま、絶対に本機を輸送しないでください。振動でディスク・ドライブのヘッドがフロッピー・ディスクを傷つけ、使用できなくなることがあります。
- フロッピー・ディスクをテレビ、コンピュータ、コンピュータ・ディスプレイ、スピーカー、電源トランスなど磁気を発生する機器には近づけないでください。ディスクに記録されたデータが消えてしまうことがあります。
- 高温、多湿の場所、直射日光のあたる場所、ゴミやホコリの多い場所での使用、保管は避けてください。
- フロッピー・ディスクの上にものをのせないでください。
- ディスク・ドライブの動作中は、フロッピー・ディスクを取り出したり、本体に衝撃を与えないようにしてください。

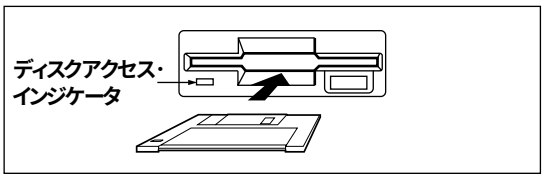
フロッピー・ディスクのライト・プロテクトについて

ディスクには、誤ってデータを消去してしまったり、書き換えてしまうことのないようにライトプロテクト・ホールという小さな窓がついています。
ディスクに書き込んだデータを壊してしまわないように、セーブ後はタブを下げて書き込み禁止の状態にしてください。



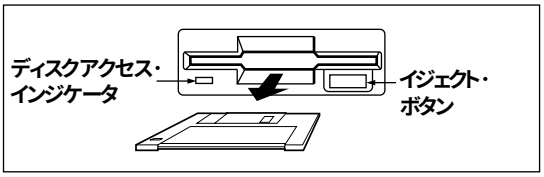
フロッピー・ディスクの入れかた

フロッピー・ディスクのラベル面が上になるようにしてディスク・ドライブに入れてください。「カチッ」という音がして、ディスクが確実にドライブにセットされるまで挿入してください。
無理に押し込むと故障の原因になりますので注意してください。
ディスクを挿入する際は、ていねいに、まっすぐ挿入してください。



フロッピー・ディスクの取り出しかた

フロッピー・ディスクをディスク・ドライブから取り出すときは、ディスクアクセス・インジケータの消灯を確認してから、イジェクト・ボタンを押して取り出します。
このボタンを押してもディスクが出てこないときは、無理にディスクを取り出さずに、最寄りの楽器店または(株)コルグの営業技術課へご相談ください。



ヘッドのクリーニング

ヘッドが汚れていると、セーブやロード時にエラーが発生する原因になります。このためヘッドは定期的にクリーニングする必要があります。ヘッドのクリーニングには、市販の湿式3.5インチ両面用ヘッド・クリーニング・ディスクを使用してください。クリーニングの方法は、クリーニング・ディスクの取扱説明書をご覧ください。

エフェクトの設定

本機のエフェクトは、5系統の**インサート・エフェクト**、2系統の**マスター・エフェクト**、1系統の**マスターEQ（Stereo 3Band EQ）**と、それらのルーティングをコントロールするミキサー部で構成されています。
インサート・エフェクトには**102種類**、マスター・エフェクトには**89種類**のフル・デジタル・エフェクトが選択でき、その分類は次のようになります。

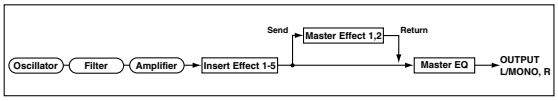
エフェクト102種の分類

001－015	EQやコンプレッサー等のフィルター、ダイナミクス系
016－031	コーラスやフェイザー等のピッチ、フェイズ・モジュレーション系
032－040	ロータリー・スピーカーやピッチ・シフター等のその他モジュレーション、ピッチ・シフター系
041－051	アーリー・リフレクション、ディレイ系
052－057	リバーブ系
058－089	2つのモノ・エフェクトがシリーズ接続されたモノ＆モノ・チェイン・エフェクト
090－102	ダブルサイズ・エフェクト

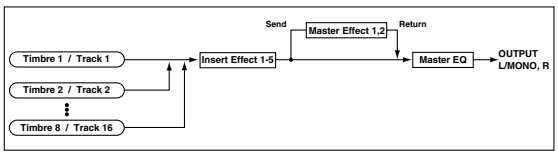
000～089のエフェクトは、IFX1、2、3、4、5、MFX1、2で選ぶことができます。**090～102**のダブルサイズ・エフェクトは、その他のエフェクトの 2 倍の領域を使用します。IFX2、IFX3、IFX4で選択できます。

各モードでのエフェクトについて

Programモードでは、オシレータ（OSC）の出力音を、フィルター（Filter）、アンプ（Amp）で音作りするのと同様に、**インサート・エフェクト**で音作りします。そして**マスター・エフェクト**によってリバーブ等の空間処理をします。OUTPUT (MAIN) L/MONO、R出力の直前にあるステレオ3バンドの**マスターEQ**で最終的な音質を調節します。これらの設定は1プログラムごとに行えます。



Combinationモード、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバー/トラックごとのプログラム音を**インサート・エフェクト**で音作りし、そして**マスター・エフェクト**で全体の空間処理、**マスターEQ**で全体の音質を調整します。
これらの設定は、Combinationモードではコンビネーションごとに、Sequencerモードではソングごとに、Song Playモードではモード単位で行います。



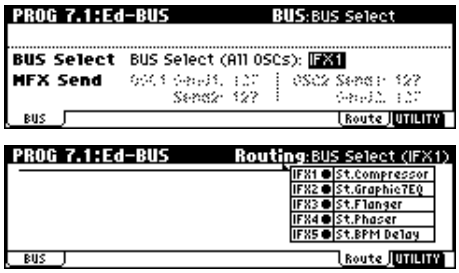
ルーティングの設定とエフェクトの設定

各モードで使用できるインサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQの構造は同じですが、ルーティングによって、プログラムのオシレータや、コンビネーションのティンバー、ソングのトラックを、どのインサート・エフェクトやマスター・エフェクトに送るかを設定します。ここでは、各モードでのルーティング設定とエフェクトの設定手順を示します。

プログラムのエフェクト設定

ルーティング

① PROG 7.1: Ed－BUS, BUSページを選びます。



②“ BUS Select (All OSCs) ”で、オシレーターの出力を、どのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。

L/R: インサート・エフェクトへは送りません。マスターEQを通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、Rへ送ります。
IFX1～5: インサート・エフェクトIFX1、2、3、4、5へ送ります。
1, 2, 1/2: AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1、2へ送ります 。インサート・エフェクト、マスター・エフェクト、マスターEQへは送りません。
Off: AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO、R、(INDIVIDUAL) 1、2へ送りません。マスター・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (MAIN)へ出力されます。“ MFX Send ”で設定したセンド・レベルでマスター・エフェクトへシリーズ接続するときに選びます。

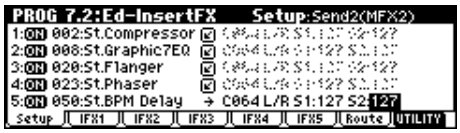
note Routingページでは、ルーティング、インサート・エフェクト、チェインの設定の状態が表示されます。また、このページでも“ BUS Select ”を設定できます。VALUE [▲]、[▼]キー、[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルでインサート・エフェクトへの送り先を設定します。

③“ MFX Send ”でオシレーターごとにマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

“ BUS Select (All OSCs) ”を**L/R**または**Off**にしたときのみ設定できます。
“ BUS Select (All OSCs) ”で**IFX1～5**を選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ Send1(MFX1) ”、“ Send2(MFX2) ”(PROG 7.2: Ed－InsertFX, Setupページ)でマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクト

④ PROG 7.2: Ed－InsertFX, Setupページを選びます。



⑤“ Insert Effect 1 ”～“ Insert Effect 5 ”でそれぞれのインサート・エフェクトの種類を選びます。

note ユーティリティ“ Select by Category ”では、エフェクトを7種類のカテゴリーから選ぶことができます。

IFX2、3、4でのみ**090～102**のダブルサイズ・エフェクトが使用できます。

⑥“ On/Off ”で各インサート・エフェクトのオン/オフを切り替えます。

Offのときは、000: No Effectを選んだ状態と同じになります。入力音がそのまま出力されます。

note ユーティリティ“ Copy Insert Effect ”で、他のプログラムなどからエフェクトの設定をコピーすることができます。また“ Swap Insert Effect ”では例えば、IFX1とIFX5などの2つのインサート・エフェクト設定を入れ替えることができます。

⑦“ Chain ”を設定します。

“ Chain ”を ☑ にすると、インサート・エフェクトが直列に接続されます。①図のようにオシレーター出力をIFX1へ入力し、④図のように設定するとIFX1→IFX2→IFX 3→IFX4→IFX5の5系統のインサート・エフェクトが直列に接続され、出力されます。

⑧ インサート・エフェクト通過後の、“ Pan(CC#8) ”、“ BUS Select ”、“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”を設定します。

インサート・エフェクトを直列に接続しているときは、一番最後のIFX通過後の設定が有効です。
“ Pan(CC#8) ”: パンを設定します。“ BUS Select ”が**L/R**のときにのみ有効です。
“ BUS Select ”: 出力先を設定します。通常**L/R**に設定します。インサート・エフェクト通過後、AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)**1**、**2**に出力するときは、**1**、**2**、**1/2**に設定します。
“ Send1(MFX1) ”、“ Send2(MFX2) ”: マスター・エフェクトのセンド・レベルを設定します。ここでは**127**に設定します。

⑨ IFX1～IFX5ページを選択して、それぞれで選んだエフェクトのパラメータを設定します。

各エフェクトのパラメータについては、☞PG P.168～を参照してください。

マスター・エフェクト

センド・レベル1、2の設定(③または⑧)でマスター・エフェクトの入力レベルが決まります。センド・レベル1、2が0のときはマスター・エフェクトはかかりません。センド・レベル1がMFX1に、センド・レベル2がMFX2に対応します。

⑩ PROG 7.3: Ed－MasterFX, Setupページを選びます。

⑪“ Master Effect1 ”､“ Master Effect2 ”で、それぞれのマスター・エフェクトの種類を選びます。

手順はインサート・エフェクトと同様です。(☞操作⑤)

マスター・エフェクトでは、ダブルサイズ・エフェクトは使用できません。

マスター・エフェクトの入出力はモノ・インーステレオ・アウトです。ステレオ入力タイプのエフェクトを選んだ場合でもモノラル入力となります。

⑫“ On/Off ”で各マスター・エフェクトのオン/オフを切り替えます。

Offのときは、マスター・エフェクトの出力がミュートされます。

⑬“ Rtn(Return1、2) ”で、マスター・エフェクトの出力レベルを調整します。

各エフェクトの“ W/D ”(Wet/Dry)の**W**側の値が、エフェクト出力レベルとなります。これにリターンの設定値を掛け合わせたものが(“ Rtn ”=**127**で x1.0)実際のマスター・エフェクト出力レベルとなります。

⑭ MFX1、MFX2ページで、選択したエフェクトのパラメータを設定します。

各エフェクトのパラメータについては、PG P.168～を参照してください。

マスターEQ

⑮ AUDIO OUTPUT L/MONO、R端子への出力直前のステレオ3バンドのマスターEQで最終的なイコライジング処理をします。

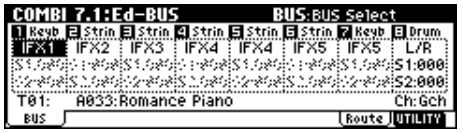
マスターEQは、PROG 7.3: Ed－MasterFX, Setupページの“ Master EQ Gain[dB] ”、またはMaster EQページで設定します。
マスターEQのパラメータは、PG P.220を参照してください。

コンビネーション、ソング、ソング・プレイのエフェクト設定

Combination、Sequencer、Song Playモードでは、ティンバー/トラックごとに、インサート.エフェクト、マスター・エフェクトへのルーティング設定をします。これらのモードでは設定の方法は同様です。ここでは、コンビネーションでの手順を示します。

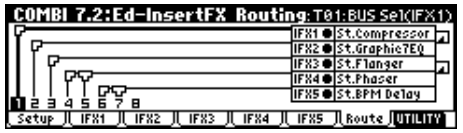
ルーティング

① COMBI 7.1: Ed－BUS, BUSページを選びます。



②“ BUS Select ”で、ティンバーごとに出力をどのバス(どのインサート・エフェクト)へ送るかを設定します。

note Routingページでは、ルーティング、インサート・エフェクト、チェインの設定状態が表示されます。また、このページでも“ BUS Select ”を設定できます。カーソル・キー[◄]、[►]でティンバーを選択し、VALUE [▲]、[▼]キー[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤルでインサート・エフェクトへの送り先を設定します。
この例では、T01(ティンバー1)はIFX1と2を使用しています。T02はIFX 2、T03はIFX3と4、T04とT05はIFX4、T06とT07はIFX5をそれぞれ使用しています。エフェクトの選択、オン/オフ、チェインの設定は、COMBI 7.2: Ed－InsertFX, Setupページで行います。



COMBI 7.2: Ed－InsertFX, Routingページでもカーソル・キー[◄]、[►]でティンバーを選び、VALUE [▲]、[▼]キーでバスを設定することができます。

③“ S1(Send1(MFX1)) ”､“ S2(Send2(MFX2)) ”では、ティンバーごとにマスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

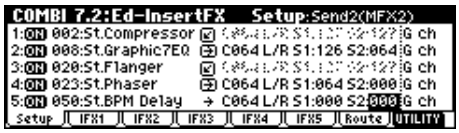
“ BUS Select ”を**L/R**または**Off**にしたときのみ設定できます。

実際のセンド・レベルは、ティンバーごとのセンド・レベルと、ティンバーで選択しているプログラムのオシレーターごとのセンド・レベルとを掛け合わせた値になります。プログラムごとのセンド・レベルが**0**のときは、ここのセンド・レベルを上げても実際のレベルは**0**になります。

“ BUS Select ”で**IFX1～IFX5**に選択しているときは、インサート・エフェクト通過後の“ S1(Send1(MFX1)) ”､“ S2(Send2(MFX2)) ”(COMBI 7.2: Ed－InsertFX, Setupページ)で、マスター・エフェクトへのセンド・レベルを設定します。

インサート・エフェクト

IFX1～IFX5のエフェクトを選び、各インサート・エフェクト通過後の“ Pan(CC#8) ”および、“ BUS Select ”、“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”を設定します。インサート・エフェクトを直列に接続しているときは、一番最後のIFX通過後の各設定が有効です。“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”でIFX通過後のマスター・エフェクトのかかり具合を調整します。これらの設定方法は、プログラムと同様です。(☞P.90)



マスター・エフェクト
マスターEQ

これらの設定方法は、プログラムと同様です。(☞P.98)

ダイナミック・モジュレーション(Dmod) について

ダイナミック・モジュレーション(Dmod)は、エフェクトの特定のパラメータを本機のコントローラやMIDIメッセージを使ってコントロールし、リアルタイムにエフェクトのかかり具合を変化させる機能です。

この他にエフェクト・パラメータをコントロールする機能として、BPM/MIDI Sync機能があります。モジュレーション系エフェクトのLFOスピードや、ディレイ系エフェクトのディレイ・タイム等をKARMA機能や外部シーケンサーのテンポに同期させることができます。

それぞれ詳細はPG P.229を参照してください。

設定例:

ここでは、ダイナミック・モジュレーション機能を使ってエフェクト・パラメータをリアルタイムにコントロールする例を示します。

① 「プログラムのエフェクト設定」(☞P.98)の手順で、“ IFX1 ”に049: LCR BPM Delayを設定します。ディレイ音が出力されていることを確認してください。

② PROG 7.2: Ed－InsertFX, IFX1ページを選びます。

ジョイスティックを奥方向に操作してDmod機能でディレイのレベルを変化させる

③“ InLvl Mod ”を+100にします。

④“ Src ”をJS+Y#1にします。

エフェクトへの入力レベルがジョイスティックでコントロールできます。

JS+Y#1に設定した時点でディレイ音が出力されなくなり、ジョイスティックを奥方向に倒すと、ディレイ音が徐々に大きくなります。

[SW1]キーを操作してDmod機能でフィードバックのレベルを変化させる

⑤ PROG 2.2: Ed－Ctrl, Controlsページで、[SW1]キーの機能をSW1 Mod.(CC#80)、Toggleにします。

⑥ PROG 7.2: Ed－InsertFX, IFX1ページに戻り、C Fb(C Delay Feedback)の“ (Source) ”をSW1#80にします。

⑦“ (Amount) ”を+30にします。

⑧ (ジョイスティックを奥方向に倒し)[SW1]キーを押すと、フィードバック・レベルが上がり、ディレイ音が長く続きます。

“ (Amount) ”の設定で、[SW1]キーを押したときのフィードバックレベルが決まります。“ (Amount) ”を－**10**にして[SW1]キーを押すと、フィードバック・レベルは**0**になります。

BPM/MIDI Sync.機能で、KARMA機能のテンポ変化に合わせてディレイ・タイムを変化させる

⑨“ BPM ”をMIDIにします。

⑩ L, C, Rそれぞれの“ L/C/R Bs ”と“ Times ”を任意に設定します。

効果をわかりやすくするために、ここでは“ L/C/R Bs ”を♪に、“ Times ”を**1**に設定してください。ディレイ・タイムは、8分音符の周期でリピートします。

⑪ [TEMPO]ノブを回します。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)ノブを操作すると、ディレイ・タイムが変化します。

⑫ KARMA[ON/OFF]キーをオンにして、演奏をさせます。

(ジョイスティックを奥方向に倒し)KARMAで演奏させるパターンは任意に選択してください。

[TEMPO]ノブを回すと、KARMA演奏のテンポ変化に同期してディレイ・タイムも変化します。

ディレイ音の発音中 に、[TEMPO]ノブを回してテンポを変化させると、ディレイ音にノイズが入ることがありますが、ディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

note エフェクトによっては、LFOの周期をテンポに同期させることができます。エフェクト・パラメータの“ BPM/MIDI Sync ”をOnに、“ BPM ”をMIDIに設定してください。詳細はPG P.173を参照してください。

RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能を使って演奏する

Sequencerモードには、**RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ/レコーディング)機能**が装備されています。

RPPR機能とは、プリセット・パターンやユーザー・パターンとそれを再生するトラックを、鍵盤の1つずつに割り当てて、鍵盤を弾くことによってパターンをリアルタイムで演奏したり、その演奏をレコーディングすることができます。(プリセット・パターンは、ドラムス・トラックに適したパターンがあらかじめ内部メモリーに収められています。)

ここでは、RPPRデモ用の.SNGデータをロードして演奏してみましょう。

① **付属フロッピー・ディスク「KMFD-00P」から" PRELOAD. SNG "をロードします。**

「Diskモードでデモ演奏のデータをロードする」(☞P.18)を参照して" PRELOAD. SNG "をロードしてください。

② **[SEQ]キーを押し(LED点灯)、Sequencerモードに入り、SEQ 1.1: Play/REC, Play/RECページを表示します。**

③ **" Song Select "で006: FEVERを選びます。**

「Sequencerモードでデモ・ソングを選択し、プレイ(再生)する」(☞P.19)を参照してソングを選択してください。

④ **" RPPR "のチェック・ボックスがチェックされていることを確認します。**

チェックする: 設定してあるRPPRが動作します。(5.1: RPPR, RPPR Setupで設定)
チェックしない: RPPRは動作しません。通常のSequencerモードの動作です。

⑤ **適当な鍵盤を弾きます。**

鍵盤に割り当てられているパターンが演奏されます。
鍵盤から手を離しても演奏が続く場合がありますが、その鍵盤をもう一度弾いたり、C2より下のキーを弾くと演奏が止まります。

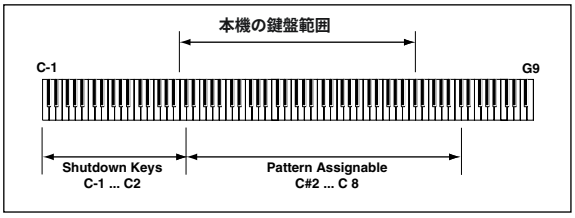
Shutdown Keys:

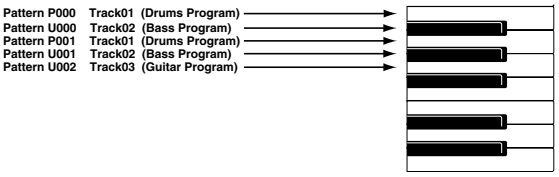
C－1～C2の鍵盤を弾くと、演奏中のパターンが止まります。

Pattern Assignable:

C#2～C8の72キーでは、それぞれのキーで演奏するパターンとトラック等のアサインを行うことができます。アサインしていないキーでは、通常の演奏ができます。

下図の例のように、キーごとに演奏するパターンと演奏するトラックを設定することで、弾くキーによってドラムスのパターン、ベースのフレーズ、ギターのカッティング、....のように演奏することができます。





プログラムの簡単なエディット

プログラムの音色の変更/作成は、PROG 2.1: Ed－Basic～7.3: Ed－MasterFxで行いますが、PROG 1.1: Play, Perform. Editページでもパフォーマンス・エディターを使用して、簡単なエディットができます。またREALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブでも音色を変更できます。

プログラムのエディットとは、プログラムを構成しているパラメータを変更し、音色を変えたり、コントローラ、エフェクトやKARMA等を設定することをいいます。

パフォーマンス・エディターとREALTIME CONTROLS Aモード(またBモードにCC#70～79をアサインしているとき)[1]～[4]ノブでエディットした音色は、プログラム・ライトによって保存できます。

(ただし、REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブでエディットした音色は、KARMA [ON/OFF]キーがオンのとき、プログラム・ライトで保存されません。KARMA [ON/OFF]キーが、オフのときにプログラム・ライトを行ってください。

エディットした内容は、他のプログラムを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。データを保存しておきたい場合はライトしてください。(☞ P.38)

パフォーマンス・エディット

① **[PROG]キーを押して(LED点灯)、Programモードに入ります。**

② **[F2](" P.Edit ")キーを押します。**

Perform. Editページが表示されます。

③ **パフォーマンス・エディターを操作して音を変化させます。**

カーソル・キー[▲]、[◀]、[▼]、[▶]を押して目的のパフォーマンス・エディターを選び、[VALUE]コントローラを操作します。パフォーマンス・エディター(Performance Editor)の8個のスライダーを操作することで、音色変化が得られます。スライダーを操作すると、複数のプログラム・パラメータがまとめてエディットされます。

プログラム・パラメータの設定によっては、あまり変化のない場合もあります。

Octave
オクターブを設定します。

Pitch Stretch
オシレータのトランスポーズとチューンを同時に調整します。これにより元音のキャラクターを損なうことなく、豊かな音色変化やバリエーションを得ることができます。

バンクFのプログラムでは、このパフォーマンス・エディットは使用できません。

OSC Balance
オシレータ1、2のレベル・バランスを調整します。

" **Mode** (Oscillator Mode) "(PROG 2.1: Ed－Basic, Prog Basicページ)が**Single**のプログラムでは、オシレータ2は発音しません。オシレータ1のレベルのみが変化します。また**Drums**のプログラムでは、このパフォーマンス・エディターによる効果はありません。

Amp Level
アンプ・レベルを調整します。プログラム全体の音量を設定します。

Attack Time
フィルターEG、アンプEGのアタック・タイムを調整します。ノート・オンからの音の立ち上がりの速さを設定します。

アタック・タイムの調整はその効果を最大限に生かすために、同時にアンプEGのスタート・レベル、アタック・レベル、スタート・レベル・モジュレーション、アタック・タイム・モジュレーションも調整します。

Decay Time
フィルターEG、アンプEGのディケイ・タイム、スロープ・タイムを調整します。

IFX Balance
インサート・エフェクト1～5の" **W/D** "(Wet/Dry)をまとめて調整します。

MFX Balance
マスター・エフェクトのリターン1、2パラメータをまとめて調整します。

リアルタイム・コントロール

REALTIME CONTROLS [1]～[4]ノブの操作で、フィルターのカットオフ周波数、レゾナンス、アンプとフィルターEGや、音量、ポルタメント・タイム、パンや、ピッチLFO、マスター・エフェクトへのセンド・レベル等をエディットできます。(☞ P.24)

コンビネーションの簡単なエディット

コンビネーションは、複数(最大8個)のプログラムを組み合わせたもので、単独のプログラムでは実現できない複雑な音色を作り出すことができます。

コンビネーションのエディットとは、ティンバーのプログラムを選び直して音色を変えたり、発音する鍵盤の位置やベロシティ値を変更するなど、コンビネーションの音色を変えたり、コントローラ、エフェクトやKARMA機能等を設定することをいいます。

コンビネーションのエディットはCOMBI 2.1: Edー Prog/Mix～7.3: Edー MasterFXで行いますが、COMBI 1.1: Playでも、バンク/プログラムの選択(“ Program Select ”)や、パン(“ Pan ”)、ボリューム(“ Volume ”)が設定できます。

エディットした内容は、他のコンビネーションを選択するか、電源をオフすると消えてしまいます。データを保存しておきたい場合はライトしてください。(☞P.38)

エディットの方法

ここでは、コンビネーション**Bank A064: ModernPiano**を選び、簡単なエディットをしてみましょう。

① **[COMBI]キーを押して(LED点灯)、Combinationモードに入ります。**

② **Bank A064: ModernPianoを選びます。**

KARMA [ON/OFF]キーがオンの場合は、オフにしてください。

このコンビネーションは、ティンバー1とティンバー2のプログラムが**レイヤー**(重なって同時に発音する)に設定されています。ティンバー1はアタックの効いたピアノ**B001: Attack Piano**が、ティンバー2は代表的なエレクトリック・ピアノ**B081: Vintage EP**が割り当てられています。この2つのプログラムを重ねることで、よく耳にするピアノ系の音色を作り出しています。

note **ティンバー**とは、1つのプログラムとそのプログラムをコントロールする複数のパラメータで構成されたものです。コンビネーションでは、このティンバーを最大で8つまで組み合わせることができます。

ティンバーのプログラムを変更する

③ **Progページを選びます。**

[F2](“ Prog ”)キーを押します。ここでティンバー1から8のプログラムを設定します。

④ **ティンバー2のプログラムを別のプログラムに変更してみましょう。**

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押してティンバー2の“ Program Select ”を選びます。(反転表示)

note [TIMBRE/TRACK]キーを押しながらティンバーの下の[F1]～[F8]キーを押すと、直接ティンバーのプログラムが選べます。同様にパン、ボリュームも同じ方法で選ぶことができます。

ここでは、**A003: Legato Strings**を選択してください。ピアノと重厚なストリングスのレイヤー・コンビネーションとなります。
BANK [A]キー、テンキー[3]、[ENTER]キーを順番に押します。

この他、カテゴリーからティンバーのプログラムを選択することができます。

“ **Program Select** ”を選び、[F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。“ **Select by Category** ”を[F7]キーを押して選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。
Select Program by Categoryダイアログが表示されます。

“ Cat ”を選び、VALUE [▲]、[▼]キーを押してカテゴリーを選びます。例えば、上記図のように**00: Keyboard**のカテゴリーではなくストリングス系のプログラムを選ぶ場合は、VALUE [▲]キーを3回押して**03: Strings**を選びます。
カーソル・キー[▲]、[▼]を押すとストリングス系のプログラムが順番に選択できます。
選んだプログラムでよい場合は、[F8](“ OK ”)キーを押して決定します。

1ティンバーのプログラム音のみを聞く

○ [F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示し、[F7]キーを押して**“ Solo Selected Timbre ”**を選びます。[F8](“ OK ”)キーを押します。

現在選んでいるティンバーのプログラム音のみが発音します。LCD画面下に**[Solo]**が表示されます。

設定を解除するには、もう一度“ **Solo Selected Timbre** ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

音の定位を変更する

⑤ **Mixerページを選びます。**

[F3](“ Mix ”)キーを押します。ここでティンバー1～8のパン、ボリュームを設定します。

⑥ **ティンバー2の“ Pan ”で音の定位を変えます。**

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押してティンバー2の“ **Pan** ”(反転表示)を選びます。

[VALUE]コントローラを操作して値を変えます。

C064で中央に定位します。**L001**で左に振り切り、**R127**で右に振り切ります。**RND**にすると発音のたびに左右へランダムに定位が変化します。

ボリュームを変更する

⑦ **ティンバー2の“ Volume ”でボリュームを変えます。**

カーソル・キー[▲]、[◄]、[▼]、[►]を押してティンバー2の“ **Volume** ”(反転表示)を選びます。

[VALUE]コントローラを操作して値を変えます。

ティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらボリュームを変化させる

○ [F8](“ UTILITY ”)キーを押してユーティリティ・メニューを表示します。[F7]キーを押して**“ Hold Balance ”**を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

LCD画面右上に「Hold Bal.」が表示されます。

いずれかのティンバーの“ **Volume** ”の値を変えると、チェックをつけたときのティンバー間のボリューム・バランスを保ちながらすべてのティンバーのボリュームが変化します。
設定を解除するには、もう一度“ **Hold Balance** ”を選び、[F8](“ OK ”)キーを押します。

付　録

故障とお思いになる前に

故障とお思いになる前に、次の項目を確認してください。

電源が入らない

- AC/ACパワー・サプライを接続していますか？ ..... ☞ P.12
- [POWER]スイッチがオンになっていますか？
  リア・パネルの[POWER]スイッチをオンにしてください。
  ..... ☞ P.17

電源は入っているがLCD画面には何も表示されない

- 次の操作を行ってください。(☞ PG P.136)
  ① [EXIT]キーを3回押し、[GLOBAL]キーを押します。
  ② [EXIT]キーを押しながら[WRITE]キーを押します。
  ③ [VALUE]ダイヤル、[VALUE]スライダーを回して調整します。

音がでない

- アンプ、ミキサー、ヘッドホンは正しく端子に接続されていますか？ ..... ☞ P.12
- アンプ、ミキサーの電源が入っていますか？
- Local Control Onになっていますか？
  “ Local Control On ”(GLOBAL 2.1: MIDI)のチェック・ボックスをチェックしてください。..... ☞ PG P.137
- [VOLUME]スライダーが上がっていますか？ ...☞ P.7、15
- OUTPUT (INDIVIDUAL)1、2端子から音が出ない場合、“ BUS Select ”またはインサート・エフェクト通過後の“ Bus Select ”が1、2、1/2のいずれかに設定されていますか？
  ..... ☞ P.98～
- Sequencerモード、Song Playモードで特定のトラックが鳴らない場合、“ PLAY/MUTE/REC ”または“ PLAY/MUTE ”が**PLAY**になっていますか？ ..... ☞ P.60、74
- “ Status ”が**INT** 、**BTH**になっていますか？.... ☞ P.58、74
- “ Key Zone ”や“ Velocity Zone ”は、音が出る設定になっていますか？ ..... ☞ PG P.52、85

音が止まらない

- PROG 2.1: Ed－Basic, Prog Basicページの“ Hold ”チェック・ボックスのチェックがはずれていますか？ .... ☞ PG P.7
- GLOBAL 6.1: Controller, Footページの“ Damper Polarity ”または“ Foot SW Polarity ”が正しい設定になっていますか。..... ☞ PG P.145

ノイズや発振音が出る

- BPM/MIDI Sync機能で、エフェクトのディレイ・タイムをコントロールするとき、ディレイ音にノイズが入ることがあります。これはディレイ音が不連続になるためのノイズで、故障ではありません。

エフェクトが効かない

- GLOBAL 1.1: System, BasicページのFX SW“ IFX1－5 Off ”、“ MFX1 Off ”、“ MFX2 Off ”が**チェック**されていませんか？ .....☞PG P.134
- Combination、Sequencer、Song Playモードでティンバー/トラックの“ S1(Send1(MFX1)) ”、“ S2(Send2(MFX2)) ”を上げてもマスター・エフェクトがかからない場合、マスター・エフェクトからの“ Rtn1(Return1) ”、“ Rtn2(Return2) ”は上がっていますか？ ....☞PG P.40、67、113
  また、ティンバー/トラックで使用しているプログラム・オシレータごとの“ Send1 ”、“ Send2 ”が下がっていませんか？
  .....☞PG P.65、111

note 実際のセンド・レベルは、プログラムのオシレータごとのセンドと、ティンバー/トラックでのセンドの設定のかけ算で決まります。

データをロードしたらソングが正しく演奏されない

- データのセーブ時のダイアログで、セーブしたいアイテムのチェック・ボックスをチェックしましたか？ ..... ☞P.41
- プログラムやコンビネーションのバンク/ナンバーは、ソングを作成したときと同じですか？ .....☞PG P.136

Sequencerモードで[START/STOP]キーを押しても演奏がスタートしない

- GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページの“ MIDI Clock ”が**Internal** になっていますか？ ..... ☞ PG P.137

Sequencerモードでレコーディングができない

- GLOBAL 1.1: System, PreferenceページのMemory Protct“ Song ”チェック・ボックスのチェックがはずれていますか？ .....☞PG P.136
- GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページ“ MIDI Clock ”が**Internal**になっていますか？ .....☞PG P.137

KARMA機能による演奏がスタートしない

- [ON/OFF]キーがオン(点灯)になっていますか？
- Combination、Sequencer、Song PlayモードでKARMAモジュールがスタートしない場合、“ Run Check Box ”にチェックがついていますか？　また“ Input Channel ”、“ Outpur Channel ”に設定は適切ですか？ ……☞P.83、PG P58、P104、P123
- GLOBAL 2.1: MIDIの"MIDI Clock"が**Internal**　になっていますか？ ……☞PG P.137

RPPR機能による演奏がスタートしない

- SEQ 1.1: Play/REC、Play/RECページの“ RPPR ”にチェックがついていますか？ ……☞PG P.71
- “ Assign ”、“ Pattern Select ”、“ Track ”等が正しく設定されていますか？ ……☞P.70、PG P.93、P.94
- GLOBAL 2.1: MIDIの“ MIDI Clock ”が**Internal**　になっていますか？ ……☞PG P.137

Song PlayモードでGM/GS/XG規格に準拠したSMFが正しく発音されない

- “ GM Initialize ”を実行して、設定を初期化してください。……☞PG P.116
- GLOBAL 1.1: System, Preferenceページの“ Bank Map ”が**GM(2)** になっていますか？ ……☞PG P.136
- “ Status ”が**INT** になっていますか？..☞P.74、PG P.120

オシレータ2に関する設定が表示されない

- PROG 1.1: Edー Basic, Prog Basicページの“ Oscillator Mode ”で**Double** を選択していますか？..☞P.45、PG P.7

外部から送信されたMIDIデータに応答しない

- MIDIケーブルはすべて正しく接続されていますか？ ……☞P.12、PG P.245
- 送信機器と同じチャンネルで、MIDIデータを受信していますか？ ……☞ PG P.137

外部機器から送信されたMIDIデータに正しく応答しない

- GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページのMIDI Filter“ Enable Program Change ”、“ Bank ”、“ Combi ”、“ Ctrl Change ”、“ AfterT ”がそれぞれチェックされていますか？☞PG P.138
- MIDIエクスクルーシブ・メッセージを受信する場合に、GLOBAL 2.1: MIDI, MIDIページのMIDI Filter“ Exclusive ”がチェックされていますか？ ……☞PG P.139
- 本機が対応しているメッセージを送信していますか？

フロッピー・ディスクをフォーマットできない

- 3.5インチの2HDまたは2DDを使用していますか？
- フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか？
- フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ、「書き込み可能な状態」にしていますか？
  ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスク・ドライブへ正しく挿入して、もう一度フォーマットしてください。

フロッピー・ディスクにデータをセーブ、ロードできない

- フロッピー・ディスクは正しく挿入されていますか？
- フロッピー・ディスクはフォーマットされていますか？
- フロッピー・ディスクのライトプロテクト・ホールを閉じ「書き込み可能な状態」にしていますか？
  ライトプロテクト・ホールを閉じた3.5インチの2HDまたは2DDのフロッピー・ディスクを、フロッピー・ディスク・ドライブへ正しく挿入して、もう一度セーブまたはロードしてください。

仕様とオプション

仕 様

システム
HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム

モード
Combination、Program、Sequencer、Song Play、Global、Disk

音源部
HI (Hyper Integrated) シンセシス・システム

同時発音数　62ボイス(62オシレータ) (シングル・モード時)
31ボイス(62オシレータ) (ダブル・モード時)

フィルター　24dB/oct LPFレゾナンス付
12dB/oct LPF＋HPF

オルタネート・モジュレーション機能

波形メモリー
32MByte PCM ROM (425マルチサンプル、413ドラムサンプル)
PCM ROMオプションによる拡張可(EXB-PCMシリーズ対応)

エフェクト部
5インサート・エフェクト(ステレオ・イン ― ステレオ・アウト)、
2マスター・エフェクト(モノ・イン ― ステレオ・アウト)、
1マスターEQ(3バンド・ステレオ) を同時使用可能
エフェクト数 102(インサート / マスター・エフェクト用)
エフェクト・ダイナミック・モジュレーション機能

コンビネーション / プログラム
768ユーザー・メモリー・コンビネーション(384プリロード)
640ユーザー・メモリー・プログラム(384プリロード)
EXB-MOSS搭載時は、768ユーザー・メモリー・プログラム
256＋9ドラムROMプログラム(GM2音色配列準拠)

ドラムキット
64ユーザー・ドラムキット(16プリロード)
9 ROM GMドラムキット(GM2音色配列準拠)

KARMA機能
Programモード: KARMAモジュール1基使用可能
Combination、Sequencer、Song Playモード: KARMAモジュール4基同時使用可能
GEパターン(プリセット): 1000パターン以上
コントローラ(KARMA REALTIME CONTROLS):
[ON/OFF]キー、[LATCH]キー
CHORD TRIGGER: [ASSIGN]キー、[1]...[4]キー
KARMA REALTIME CONTROLS: ノブ[1]...[8]、スイッチ[1]/[2]、[SCENE]キー

シーケンサー
16マルチ・ティンバー、16マルチ・トラック、1マスター・トラック
最大記憶容量 200,000ノート
レゾリューション ♩ /192
200ソング
20キュー・リスト
150プリセット/(1ソングにつき)100ユーザー・パターン
16プリセット/16ユーザー・テンプレート・ソング
KARMAフォーマット、TRITONフォーマット、SMF(フォーマット0および1)対応
RPPR(リアルタイム・パターン・プレイ / レコーディング)機能:
(1ソングにつき1セット使用可能)

ソング・プレイ
16マルチ・ティンバー、16マルチ・トラック
SMF(フォーマット0および1)対応

ディスク・モード
ロード、セーブ、ユーティリティー
データ・ファイラー機能 (セーブ/ロードMIDIエクスクルーシブ・データ)

キーボード
61鍵

コントローラ
ジョイスティック、[SW1]/[SW2]キー、REALTIME CONTROLSノブ[1]...[4]および[SELECT]・キー、[VALUE]スライダー、[TEMPO]ノブ、KARMA REALTIME CONTROLS

ユーザー・インターフェイス
グラフィカル・ユーザー・インターフェイス:
240×64ピクセルLCDディスプレイ

モード・キー:
[COMBI]、[PROG]、[SEQ]、[S.PLAY]、[GLOBAL]、[DISK]

バリュー・コントローラ:
[VALUE]スライダー、[VALUE]ダイヤル、VALUE [▲]/[▼]キー、テン・キー・ブロック([0]..[9]、[－]キー、[・/HOLD]キー

カーソル・キー[◄], [▲], [▼], [►]、[MENU/PAGE＋/－]キー、[EXIT]キー、[ENTER]キー、[COMPARE]キー、[F1] ... [F8](T1/T9...T8/T16)キー、[TIMBRE/TRACK]キー

BANKキー:
PROG BANK: [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]、[G]
COMBI BANK: [A]、[B]、[C]、[D]、[E]、[F]

SEQUENCERコントロール・キー:
[PAUSE]、[REW]、[FF]、[LOCATE]、[REC/WRITE]、[START/STOP]

オーディオ・アウトプット

1/4 "AUDIO OUTPUT (MAIN): L/MONO、R
1/4 "AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL): 1、2
　出力インピーダンス　1.1[kΩ]
　(L/MONOはMONO時550[Ω])
　最大出力レベル
　L/MONO、R:　＋13. 0 [dBu]
　(INDIVIDUAL)1、2: ＋11.1 [dBu]
　負荷インピーダンス　100 [kΩ]以上

1/4 "AUDIO OUTPUT HEADPHONE
　出力インピーダンス　33 [Ω]
　最大出力レベル　45 [mW]
　負荷インピーダンス　33 [Ω]

コントロール・インプット

DAMPER(ハーフ・ダンパー対応)、ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL

その他

MIDI IN、OUT、THRU
3.5インチ・フロッピー・ディスク・ドライブ
AC電源端子(～AC9V)、POWERスイッチ

オプション対応

EXB-PCMシリーズ PCMエクスパンジョン・ボード(16MByte ROM)専用スロット x2
EXB-MOSS

本体外形寸法 (W×D×H):

1100×320×119(mm)

本体重量:

10.0kg

消費電力:

20W

付属品:

AC/ACパワー・サプライ 9VAC 3.0A (KA161)
プリロード・プログラム・ディスク: KMFD－00P

オプション

エクスパンション・ボード

- EXB-MOSS DSP Synthesizer Board
- EXB-PCM01: Pianos/Classic Keyboards
- EXB-PCM02: Studio Essential
- EXB-PCM03: Future Loop Construction
- EXB-PCM04: Dance Extreme
- EXB-PCM05: Vintage Archives

エクスプレッション / ボリューム・ペダル

XVP-10 EXP/VOLペダル

フット・コントローラ

EXP-2

ダンパー・ペダル

DS-1H

ペダル・スイッチ

PS-1

その他

MIDIケーブル

※ 製品の外観および仕様は予告なく変更することがあります。(2000年12月現在)

MIDIインプリメンテーション・チャート

ファンクション…		送信	受信	備考
ベーシック チャンネル	電源ON時 設定可能	1－16 1－16	1－16 1－16	記憶される
モード	電源ON時 メッセージ 代用	 × **********	3 ×	
ノート ナンバー:	 音域	0－127 **********	0－127 0－127	0～127全ノートナンバー送信は KARMA機能, Seq. Dataによる
ベロシティ	ノート・オン ノート・オフ	○ 9n, V=1－127 ×	○ 9n, V=1－127 ×	
アフター タッチ	キー別 チャンネル別	○ ○	○ ○	キー別送信はSeq.Dataのみ *A *A
ピッチ・ベンド		○	○	*C
コントロールチェンジ	0, 32 1, 2, 18 4, 5, 7, 8, 10 11, 12, 13 64, 65, 66, 67 70－79 80, 81, 82, 83 93, 91, 92, 94, 95 14, 22－29, 30, 31, 85－90 6, 38, 96, 97 98, 99,100, 101 0－95 0－95 0－101 120, 121	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ × × ○ ○ ○ ×	○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ × ○ ○	バンク・セレクト(MSB,LSB) *P ジョイスティック(+Y, -Y), スライダー *C ペダル, ポルタメント・タイム, ボリューム, IFXパン, パン *C エクスプレッション, エフェクト・コントロール1, 2 *C ダンパー, ポルタメントSW, ソステヌート, ソフト *C サウンド (Realtime Controls1－4A:74, 71, 79, 72) *C スイッチ1, 2, フット・スイッチ, コントローラ *C センド1, 2, エフェクト・オン/オフ(IFXs, MFX1, MFX2) *C KARMA RTC, Chord Trigger1－4 *C, *2 データ・エントリー, インクリメント, デクリメント *C NRPN(LSB, MSB), RPN(LSB, MSB) *C, *3 Realtime Controlsノブ1－4 Bアサイン *C KARMA GE Data出力 *C Seq.Data (受信時 *C) オール・サウンド・オフ, リセット・オール・コントローラ *C
プログラムチェンジ:	設定可能範囲	○ 0－127 **********	○ 0－127 0－127	*P
エクスクルーシブ		○	○	*E *4
コモン	:ソング・ポジション :ソング・セレクト :チューン	○ ○ 0－127 ×	○ ○ 0－127 ×	キューリスト選択時は、キューリストに対応 *1 キューリスト選択時は、キューリスト0-19が対応 *1
リアルタイム	:クロック :コマンド	○ ○	○ ○	*1 *1
その他	:ローカル ON／OFF :オール・ノート・オフ :アクティブ・センシング :リセット	× × ○ ×	○ ○ 123－127 ○ ×	

備考
*P,*A,*C,*E: それぞれGlobal 2.1:MIDI Filter (Program Change, AfterT, Ctrl Change, Exclusive)がEnableのとき送受信する。
*1: Global 2.1:MIDI Clockが、Internalのとき送信し、受信しない。External のときは、その逆になる。
*2: Global 6.1でMIDIコントロール・チェンジにアサインした場合に有効。ここに示すナンバーは"Default Setting"アサインによる。
*3: RPN (LSB, MSB) = 00, 00: ピッチベンド・レンジ、01, 00: ファイン・チューン、02, 00:コース・チューン
*4: KORGエクスクルーシブ以外にインクワイアリー、GMシステム・オン、マスター・ボリューム、マスター・バランス、マスター・ファインチューン、マスター・コースチューンに対応する。

モード1: オムニ・オン、ポリ　モード2: オムニ・オン、モノ　○: あり
モード3: オムニ・オフ、ポリ　モード4: オムニ・オフ、モノ　×: なし

MIDI Implementationの配布については、コルグ・インフォメーションへお問い合わせください。

索　引

記号

10 's HOLD 21

A

AC電源端子(～AC9V) 9
Alternate Modulation 51
ASSIGNABLE Pedal 101
ASSIGNABLE PEDAL端子 9
ASSIGNABLE Switch 101
ASSIGNABLE SWITCH端子 9
AUDIO OUTPUT 9

B

BANKキー 8
BPM/MIDI Sync機能 100

C

Cat. HOLD (Category Hold) 21
CHORD TRIGGER [ASSIGN]キー ... 27
[CHORD TRIGGER]キー
..... 26, 27, 29, 79, 85, 87, 88
[COMBI]キー 6
Combination
..... 3, 22, 29, 34, 52, 78, 83
[COMPARE]キー 7
Copy
  Copy Drum Kit 90
  Copy From Combi 86
  Copy Insert Effect 98
  Copy KARMA Module 80, 86
  Copy Key Setup 91

D

DAMPER端子 9
Decay Time 33
Disk 4, 93
Dmod 100
Double 45, 46, 49
Dynamic MIDI 79, 82, 85

E

EG 47
  Amp (Amplifier) EG 49
  EG-INTENSITY 24
  EG-RELEASE 24
  Filter EG 48
  Pitch EG 47
EXB-MOSS 2, 3, 8
EXB-PCM 5, 90, 91
Excl Group(Exclusive Group) 91
[EXIT]キー 7

F

Filter EG 48
Filter Modulation 48

G

GE 78
  GEパラメータ 78, 82, 84
  選択
    Combination 31, 83
    Program 29, 80
Global 4, 40, 90
GM2 3

H

HI (Hyper Integrated)シンセシス・
システム 1

I

IFX Balance 33
(INDIVIDUAL)1、2端子 9
Init. K.RTC 80, 83

J

Jukebox
  機能 76
  リスト 76

K

KARMA REALTIME CONTROLS
6, 25, 27, 30, 79, 82, 85, 87, 104
  [LATCH]キー 6, 79
  [ON/OFF]キー 6
  [SCENE]キー 6, 79
  [TEMPO]ノブ 6
  スイッチ[1]、[2] 6
  ノブ[1]～[8] 6
KARMA機能 1, 26, 77
  Combination 83
  Program 80
  Sequencer 85
  Song Play 87
  演奏
    Combination 29
    Program 26
  演奏テンポ 26
  同期 88
    Sequencerモード 89
    Song Playモード 89
    外部MIDI機器 89
    外部MIDIクロック 89
    外部MIDIリアルタイム・コマンド ... 89
KARMAモジュール 78
KARMAモジュール・パラメータ
..... 29, 78, 81
Keyboard Track 48, 49

L

LCD画面 7, 10, 104
LFO 47, 50, 100
Low Pass & High Pass 48
Low Pass Resonance 48
LPF CUTOFF 24

M

(MAIN) L/MONO、R端子 9
Memory Protect 58
[MENU PAGE+/-]キー 7
MFX 98, 99, 100
MIDI I/Oチャンネル 30, 83
MIDI端子 9
MIDIチャンネル
  Combination 54
  Program 44
MIDIフィルター 56, 81
.MIDファイル 95
MS-DOSフォーマット 93

O

Octave 33

Oscillator Mode 90

P

Pattern Assignable 32

.PCGファイル 93

Pitch 47

Pitch Stretch 33

[POWER]スイッチ 9

PRELOAD.PCG 18

PRELOAD.SNG 18

Program
..... 3, 20, 26, 33, 44, 78, 80, 97

R

REALTIME CONTROLS 5, 103

RESONANCE/HPF 24

REVERT 10, 71

ROMドラムサンプル 91

RPPR
1, 2, 32, 59, 65, 70, 71, 72, 88, 106

RTParm (Realtime Parameters)
..... 78, 82, 84

S

Select by Category 21

Sequencer 3, 19, 32, 57, 78

Shutdown Keys 32

Single 33, 45

SMF 4, 5, 8, 74, 87, 95
- SMF演奏 88

.SNGファイル 94

Song Play 2, 4, 74, 78

[SW1], [SW2] 1, 5, 100, 103

T

Transpose 55

U

Use DKit Setting 92

V

Velocity SW L→H 46

ア

アサイナブル・フット・スイッチ 25

アサイナブル・フット・ペダル 25

アフター・タッチ 25

アフタータッチ・カーブ 102

アンプ 49

イ

イジェクト・ボタン 5

イベント・エディット 15, 62

インサート・エフェクト
..... 50, 56, 97, 98, 100

エ

エクスプレッション 101

エディット
- Combination 52
- Program 44
- ソング・エディット 68
- トラック・エディット 68
- パターン・エディット 68

エディット・セル 8, 10, 15

エディット・バッファ 39

オ

オート・パンニング効果 49

オクターブ 23, 33, 55

オシレータ 45

音の3要素 45

オリジナル・スケール 102

オルタネート・モジュレーション
..... 1, 15, 23, 51

オン/オフ
- KARMA機能 26, 27, 29, 80
- 電源 17

音色 45, 47, 48, 51, 66

音程 23, 45, 46, 47

音量 6, 23, 33, 45, 47, 49, 54

カ

カットオフ周波数 5, 24, 48

カテゴリー
- GE 80
- エフェクト 98
- カテゴリー・ネーム 90
- カテゴリー・ホールド 15
- ドラムサンプル 91

カレント・ページ 10

キ

キー・ゾーン 26, 29, 53, 55

キーボード・クロスフェード 53

キーボード入力 15

キュー・リスト 4, 60, 68

ク

クォンタイズ 66, 81

クリエイト・コントロール・データ 62

コ

工場出荷時の設定 43, 93

コンビネーション 22

コンペア機能
- Combination 53
- Program 45
- Sequencer 58

シ

シーケンサー 2, 13

シーン 28, 79

システム・エクスクルーシブ・データ 95

ジュークボックス機能 4

ジュークボックス・リスト 37

ショート・カット 104

ジョイスティック 5

シングル・トラック・レコーディング
..... 85, 88

ス

スクロール・バー 11

スケール 102

スタンダードMIDIファイル 87, 95

ステップ・レコーディング 62, 68

スプリット 53, 55

セ

セーブ 37, 40, 95
- Jukeboxリスト 76

接続 12
- AC/ACパワー・サプライ 12
- オーディオ機器 12
- フット・スイッチ 13
- ペダル 13

ソ

ソング 59

ソング・データ 58

タ

ダイアログ 10

ダイナミック・モジュレーション 100, 1, 15, 57

タブ 10

チ

チェック・ボックス 10

チューニング 101

テ

データ・ダンプ 37, 42

データ・ファイラー 104

テキスト・ダイアログ 11

デチューン・サウンド 46

デモ演奏 18

テンプレート・ソング 66

ト

トラック・ステータス 58, 74

ドラムキット 90

トレモロ/オート・パン効果 47

ナ

名前を付ける 39

ノ

ノート・ナンバー 25

ハ

ハイパス・フィルター 48

パターン 59

ヒ

ビブラート効果 47

フ

ファンクション・ボタン 10

フィルター・タイプ 48

フォーマット 95

フット・スイッチ 9, 13, 79

フット・ペダル 25

プリセット・データ 37

プリセット・パターン 66

プリロード・データ 37, 43

プレイ(再生) 60

フロッピー・ディスク 37, 75, 93, 95

フロッピー・ディスク・ドライブ 5

フロント・パネル 5

ヘ

ページジャンプ・メニュー 11

ペダル端子 9

ヘッドホン端子 5

ベロシティ 53, 102

ベロシティ・カーブ 102

ベロシティ・クロスフェイド 56

ベロシティ・スイッチ 53, 56

ベロシティ・ゾーン 56

ベロシティ・ドラムサンプル・スイッチング 91

ベロシティ・マルチサンプル・スイッチング 45

ホ

ボリューム 17, 35, 53

ポルタメント 47, 54, 101

マ

マスターEQ 97, 99

マスター・エフェクト 97, 99

マスター・トラック 59

マルチサンプル 1, 45, 90

マルチ・ティンバー音源 4

マルチ・トラック・レコーディング 85, 86

ミ

ミュート/ソロ機能 60, 74

メ

メモリー・プロテクト 38

ユ

ユーザー・テンプレート・ソング 66

ユーティリティ・メニュー 10

ラ

ライト 37

ライト・プロテクト 95

ランダム・シード 85

リ

リア・パネル 9

リアルタイム・クォンタイズ 63

リアルタイム・コントロール 33

リアルタイム・レコーディング 15, 61, 85

- KARMA機能 85
- オート・パンチ・イン 61, 64
- オーバー・ダブ 61, 63
- オーバー・ライト 61, 63
- パターン 67
- マニュアル・パンチ・イン 61, 63
- マルチ 62, 64
- ループ・オール・トラックス 62, 64

リネーム 39

ル

ルーティング 97, 99

レ

レイヤー 53, 55

レコーディング

- トラック 61
- パターン 61

レゾナンス 48

ロ

ロード 93

- Jukeboxリスト 76
- RPPR 32
- デモ・データ 18
- プリロード・データ 43

ローパス・フィルター 48

ワ

ワウ効果 48

アフターサービス

■保証書

本製品には、保証書が添付されています。
お買い求めの際に、販売店が所定事項を記入いたしますので、「お買い上げ日」、「販売店」等の記入をご確認ください。記入がないものは無効となります。
なお、保証書は再発行致しませんので、紛失しないように大切に保管してください。

■保証期間

お買い上げいただいた日より一年間です。

■保証期間中の修理

保証規定に基づいて修理いたします。詳しくは保証書をご覧ください。
本製品と共に保証書を必ずご持参の上、修理を依頼してください。

■保証期間経過後の修理

修理することによって性能が維持できる場合は、お客様のご要望により、有料で修理させていただきます。
ただし、補修用性能部品（電子回路などのように機能維持のために必要な部品）の入手が困難な場合は、修理をお受けすることができませんのでご了承ください。また、外装部品（パネルなど）の修理、交換は、類似の代替品を使用することもありますので、あらかじめお買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理を依頼される前に

故障かな?とお思いになったら、まず取扱説明書をよくお読みのうえ、もう一度ご確認ください。
それでも異常があるときは、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。

■修理時のお願い

修理に出す際は、輸送時の損傷等を防ぐため、ご購入されたときの箱と梱包材をご使用ください。

■ご質問、ご相談について

アフターサービスについてのご質問、ご相談は、お買い上げの販売店、最寄りのコルグ営業所、またはサービス・センターへお問い合わせください。
商品のお取り扱いに関するご質問、ご相談は、お客様相談窓口へお問い合わせください。

WARNING!

この英文は日本国内で購入された外国人のお客様のための注意事項です

This Product is only suitable for sale in Japan. Properly qualified service is not available for this product if purchased elsewhere. Any unauthorised modification or removal of original serial number will disqualify this product from warranty protection.

株式会社コルグ

お客様相談窓口　TEL 03（3799）9086

●サービス・センター: 〒143-0001 東京都大田区東海5-4-1
明正大井5号営業所コルグ物流センター内　TEL 03（3799）9085
●名古屋営業所: 〒466-0825 名古屋市昭和区八事本町100-51　TEL 052（832）1419
●大阪営業所: 〒531-0072 大阪市北区豊崎3-2-1 淀川5番館7F　TEL 06（6374）0691
●福岡営業所: 〒810-0012 福岡市中央区白金1-3-25 第2池田ビル1F　TEL 092（531）0166

KORG 株式会社コルグ
本社: 〒168-0073 東京都杉並区下高井戸1-15-12　URL: http://www.korg.co.jp/

© 2000 KORG INC.

Printed in Japan